THE DOCUMENT OF
機動戦士ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM
鉄血のオルフェンズ
IRON-BLOODED ORPHANS

THE DOCUMENT OF

機動戦士ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM

鉄血のオルフェンズ

IRON-BLOODED ORPHANS

THE DOCUMENT OF
機動戦士ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM
鉄血のオルフェンズ
IRON-BLOODED ORPHANS

CONTENTS

INTERVIEW
プロデューサー 小川正和
004

WORLD of ORPHANS
008

CHARACTERS
012

STORY GUIDE of the first season
036

INTERVIEW
シリーズ構成 岡田麿里
088

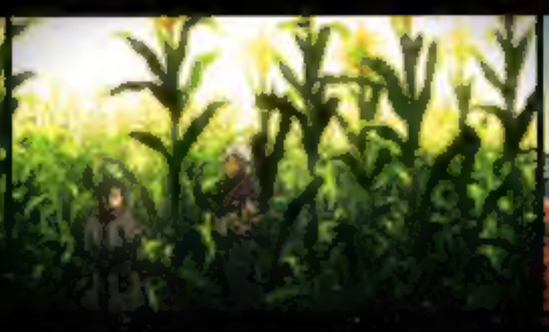
CROSS TALK
三日月・オーガス役 河西健吾×
オルガ・イツカ役 細谷佳正
094

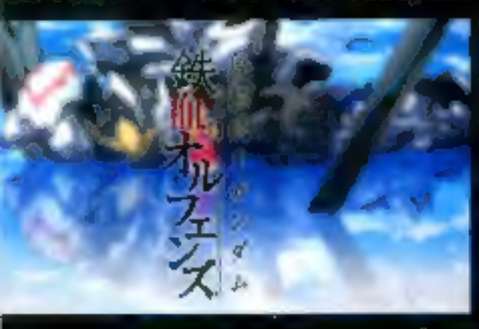
CAST COMMENT
100

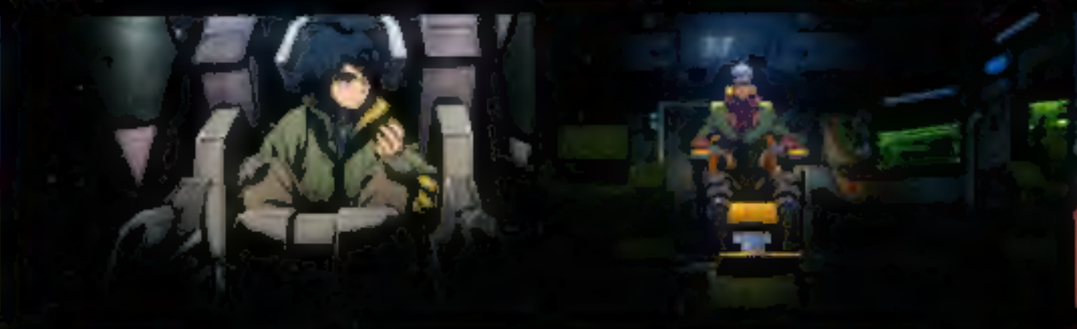
STAFF COMMENT
110

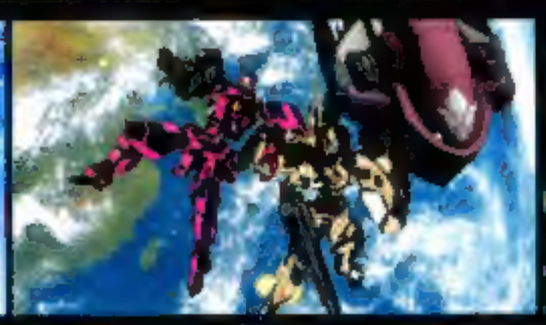
MECHANICS
116

INTERVIEW 監督 長井龍雪
136




鉄血のオルフェンズ





新世代に問いかけるオーズの使命

プロデューサー
小川 正和

●おがわ・まさかず／サンライズ所属アニメーションプロデューサー。2011年放送の「機動戦士ガンダムAGE」、2013年放送の「ガンダムビルドファイターズ」から「ガンダムビルドファイターズトライ」でプロデューサーを務めた。

期待されるものを実現するために

――激動の第1期が結末を迎えました。まずは現在の率直なお気持ちをお聞かせください。

まず「よく終わったな……」という気持ちですね（笑）。最終話の段階でシナリオの量が多いなと思ったんですが、監督がコンテの段階でさらに盛り込んだので。完全に尺がオーバーすることになってしまったんです。最終話のオープニングは、本当に苦肉の策ですね。第1期が終わって中間打ち上げもありましたけど、長井（龍雪）監督も自分も、終わった気がしませんでした。マラソンの折り返し地点を回ったぐらいの感覚です。

――分割4クールという構成になりましたが、これは当初からの想定だったのでしょうか？

「機動戦士ガンダムAGE」のときは連続4クールだったのですが、さすがに厳しいものがありました。今よりも5、6年前の作品ですから、スタッフももう少しだけ若かったんですが、それでもきつかったんです。ほぼ10年前の「機動戦士ガンダム00」のころは、若さゆえのむちゃができましたけどね（笑）。

――スタッフの皆さんの年齢がそのまま影響しているんですね。

相応のクオリティを維持したまま、連続4クール作品をつくることは、もう難しいでしょうね。もし総集編を入れずにやるのなら、ある程度ストックをつくってからスタートしないと、絶対に途中でパンクします。特に「ガンダム」は人間ドラマだけではなく、戦闘シーンも大きなウェイトを占めていますからね。そこを踏まえて考えると、連続4クールは難しい選択でした。

――特に「ガンダム」はハイエンドな作品というイメージがありますから、一定のクオリティを期待してしまいます。

特に最近はアニメーション映像に対する評価が厳しい時代ですから。それなら「00」で前例のある形式にしたほうが、クオリティ的には維持できるだろうという判断です。ただ「00」のときも、決して楽ではありませんでしたが。今回はクオリティを保証したいと思いつつ、作画さんはもちろんのこと多くのスタッフにご迷惑をかけてしまったなという気持ちですね。でもご迷惑をかけた分だけの映像にはなったと思います。

——過去の「ガンダム」でも、分割2クール作品がありましたね。どんな点がデメリットになるのでしょうか？

インターバル期間中もスタッフのスケジュールを押さえないといけませんし、うまくつながないと作品のテンション的にファンの盛り上がりをとぎれさせてしまうことになりますからね。また「00」の経験でいえば、分割第2期のスタートって、視聴者のハードルが非常に上がるんです。連続でつくるよりも、もっと期待値が上がった状態です。求められるとおりのものをつくっても、納得はしてくれるけど満足はしてくれない。高まった期待を、はるかに上回る要素が求められるわけです。

最終回の着地点はだいぶ苦労があった

——総合的に、マクギリスの思惑どおりという形でしたね。

形的には彼も勝者ですよね。イズナリオも失脚しましたし、もくろみどおりになったように見えます。ただ、ギャラルホルンは彼が頂点に立っているように見えますけど、まだそういう段階ではないということです。組織としての全体像はまだ見えていませんし、セブンスターズも他家門がありますからね。

——マクギリスの行動によって、不幸になったキャラクターは多かったですね。

世の中のギャラルホルンファンの人からすると、「マクギリスをどうにかしろ！」という感じでしょう。ある意味、マクギリスは友人も失ってしまったわけで……。すぐ折れそうな右腕のトドはいますけど（笑）。ただマクギリスがギャラルホルンを掌握できているわけではないので、その点も含めて彼にとってはこれからが肝心なんだと思いますよ。

——トドはよく最後まで生き延びました（笑）。

トドが第5話で殺されなかった時点で、最後まで残るだろうなと思っていました。現実でも、ああいうタイプが生き延びますからね。

——マクギリスの行動は、一概に悪とは言えないような印象も受けますね。

まぁ悪といえば、ノブリスもひどいですからね。自分の手は汚さずにもうけだけを取ろうとしている人たちです。現実にもそういう人たちがいるだろうなとは思いますが、逆にアニメだからこそ、その辺にある程度の落とし前はつけないといけないのかなと考えています。

鉄華団も知らないギャラルホルンの姿

——ギャラルホルンの今後は、どうなることが予想されますか？

たとえば月外縁軌道統合艦隊「アリアンロッド」も、この情勢にどのよう

な動きを見せているかはわかりません。第1期のギャラルホルンはダメな人が目立った感じでしたからね。カルタと地球外緑軌道統制統合艦隊もそうです。形式的で儀礼的な戦闘しかやってこなかったけど、本人たちはそのことがわかっていませんでしたからね。マクギリスやガエリオなど、まともなのは一部の人だけでした。

――確かに全面戦争ではありませんでした。

鉄華団は有名になりすぎた部分もあるので、今までのような儀礼的な戦闘しかしていない、経験値の浅いギャラルホルンとだけ、戦っていればいい状況ではなくなるかもしれません。本当に世界の治安を守っていた主力部隊に対して、少年たちが立ち上げた組織がどうなるのか……。

――三日月も負傷していますし、鉄華団も余裕ではいられませんね。

問題は山積みです。アインとの戦いで、三日月がダメージを負うことは早い段階から監督が想定していたアイデアです。敵が敵だけにあそこまで三日月は自分を追い込みましたけど、そう何度も体を犠牲にできるわけではありませんからね。それはアインに近づいていくことを意味していますから。勝ったことは勝ちましたが、そういう意味でも鉄華団も三日月も安泰ではないということでしょうね。

――そういう意味では、ようやくスタートラインに立った程度の印象ですね。

少しだけ鉄華団にとっての仕事の道筋ができたぐらいですからね。鉄華団にとってはビスケットを失っていますし。第1期は勢いだけで何とかなっていましたけど、平時にあんな調子では組織として成立させていくのは大変でしょう。また有名になったことのメリットもあるでしょうが、当然デメリットも降りかかってくるのでしょうね。

――クーデリアもスタートラインに立ったひとりですね。

クーデリアに関しても、最終話ですべての問題が解決したわけではありませんから。彼女はとりあえず地球に行くという大きな目標がありましたけど、理想は火星のみんなが幸せになることですよね。でも、現実と理想の差は出てくると思いますし、その折り合いをどうつけるかも難しい点でしょう。

――世界は変化から逃れられない情勢になりそうですね。

特に社会情勢的には、鉄華団の行動によって、より不安定な世界になってしまった面もあります。いい部分も悪い部分も含めて、世界はまだこれからという状況です。

――鉄華団に、心安らぐ日は訪れるのでしょうか？

鉄華団の連中にとっては、初期エンディングみたいに、普通の農園経営みたいな形が理想なんでしょうけどね。彼らも人殺しや、傭兵稼業をやりたいわけじゃありませんから。ただ彼らはもう手を血に染めてしまったわけで、平和な暮らしは難しいでしょうね。

新たなる世代と支えてくれた世代と

――「オルフェンズ」は「ガンダム」シリーズのファンのほかに、新しいファン層を開拓した印象がありますね。

最終話の先行上映会でお客さんに聞いたとき、「オルフェンズ」で「ガンダム」を初めて見る方が多かったのは、自分としてはうれしかったですね。もちろん宇宙世紀を題材にした「ガンダム」シリーズも大切な作品ですが、そちらはある程度固定ファンの方がいらっしゃいます。一方で「オルフェンズ」のようなTVシリーズの「ガンダム」は、新しい切り口で新しいファンの方を獲得していくことも大きな目標ですから。それこそ「オルフェンズ」でファンになってくれた人が、宇宙世紀シリーズと同じぐらい、長期間にわたって支持してくれるような形になることが理想です。

――確かにTVシリーズの「ガンダム」は、毎回新しい世界を見せてくれる期待感がありますね。

鉄華団の前のめりでもその瞬間を必死に生きていこうとする生きざまに共感してくれる、10代、20代の子がいてくれたらいいなと思うんです。少年たちの生きざまを描くという意味では、今までの「ガンダム」シリーズに共通する部分はあると思います。ただ、今までのシリーズよりも、現代的な感じにはなっていると思いますね。

――等身大の視点から、世界の広がりを見ていくという展開は実感できました。

「ガンダム」シリーズには、ある程度大きな理想を掲げる作品が多かったと思います。ただ「オルフェンズ」は割と個人の視点から描いていることが、現代っぽさの要因ではあると思います。そのあたりは時代に合わせた形になっているのではないでしょうか。

――そういう意味では、世代ごとに「ガンダム」が更新されていくべきなのかもしれません。

そうですね。長井監督はちょうど40歳くらいですけど、もっと下の世代が出てきてくれるといいなと思います。次にどんな新しい「ガンダム」がつくられるのか。それはTVシリーズならではのおもしろさだと思うんです。

――「ガンダム」は強力なコンテンツである反面、それぞれの作品に強い思い入れを抱く方も少なくありません。

漫然と日々を過ごして生きていくことに対し「それでいいのか？」と問いかけられるような作品にしたい

そうですね。昔からずっとシリーズを支えてくれるファンの方がいることも、当然意識しています。そういう方たちから失望されるようなものはつくらないという気持ちも忘れてはいません。老舗だけど新しい料理も常に出していかないといけないみたいな難しさはありますね。「オルフェンズ」のような作品は、新しい料理を出して「どうですか？」って問いかける感じでして、ときにはとても辛い料理が出てくるかもしれない。

――先入観なく、いろいろな「ガンダム」を楽しんでほしいですね。

宇宙世紀という世界観が前提として存在するっていうのは、とても強力なんです。「SEED」以降ずっと制作に携わってきた身ですが、コズミック・イラに西暦、アドバンスド・ジェネレーション、ポスト・ディザスターと世界観をつくってきましたけど、本当に大変です。

――また「ガンダム」としての資産が、時として呪縛になってしまう可能性もありますしね。

そうなります。特に今のアニメは、好きなものだけを食べていればいいという性質が強いですからね。その中で先入観なく見てもらうというのは、本当に大変です。ただでさえTVシリーズの「ガンダム」は癖が強いですからね。ただ、「ガンダム」にしろ、違う作品にしろ、多くのエンターテインメントの中から選んでもらうためには、必然的に求められるものも決まってくるのではないかと思います。もう漠然と作品をつくっているという時代ではないので、サンライズの全スタジオで一丸となって取り組んでいかないといけないでしょうね。

世代に問いかける鉄華団の生きざま

――さて、第2期の構成も進められていると思いますが、初期の構想から大きな変化はあるのでしょうか？

第1期は岡田さんの意見も取り入れつつ、「鉄華団が仕事をやり遂げる」という最終的な構成は変わってはいません。そういう意味では第2期の展開も、大きな流れは変わりませんね。ただ内容を詰めていく段階で、各キャラクターごとに、少しずつは変わってくるとは思います。

――それぞれのキャラクターの行く末が気になってしまうのも、「オルフェンズ」らしいですね。

監督も「この先はどうなるんですか？」とキャストの方などに聞かれることも多いのですが、「鉄華団の少年たちが精いっぱい生きる姿だけはちゃんと描くつもりでやっています」と答えていますね。とても不穏な感じではありますけどね（笑）。メインキャスト陣からは、「4クールといわず、6クールやりましょう」と言われますが、さすがに厳しいかと（笑）。

――第3期、第4期と続いていく可能性もあるのでしょうか？

もともと4クールできれいに終わる前提の話ですから、間延びさせてもしょうがないですからね。まずは4クールをやりきることが目標です。ただ、キャストの皆さんに思い入れをもって演じてもらえたのは、非常にありがたかったです。

――結果的に、今だから現在の「オルフェンズ」という作品になった、という印象を受けますね。

長井さんも、「00」の直後だったら、もっと大変なことになっていたかもしれない」と言っていましたね。5年ぐらいたってつくりはじめてよかったなと。ただ、見ている人に優しい「ガンダム」になるかは保証できませんが（笑）、10代、20代の人が何かを感じてくれればなと。漫然と日々を過ごして生きていくことに対し「それでいいのか？」と問いかけられるような作品になればと思っています。

圏外圏

地球圏に従属を強いられてきた、火星や
木星をはじめとする圏外圏。
貧困という負のスパイラルから人々を
救うためひとりの少女が旅立つ

火星

太陽系第4惑星である火星の表面積は地球の1/4ほどで、火星と地球が最も近づいた際の距離は約5400万km。テラフォーミング後、厳しい環境ながらも一部の人類は火星に移住し文明を築いていった。およそ300年前に勃発した厄祭戦では、火星圏も戦禍を免れず多くの人命、資源、文明を失っている。厄祭戦終結後、火星圏は地球にある4つの経済圏により分割・統治されることになった。300年を経ても、いまだ限定的な自治権しかなく、不平等な経済協定が貧困を生みつづける火星圏では、独立運動が活発化している。

CGS
CHRYSE GUARD SECURITY

CGS クリュセ・ガード・セキュリティ

戦闘や要人警護などを行なう民間警備会社。貧困が続く火星は治安が不安定で、CGSのような傭兵組織が求められる。また数少ない働き口でもある

続く貧困の打開策

慢性化した貧困から脱するため、火星でハーフメタル資源の独自流通を行なえるようにすることがクーデリアの目的である

アーブラウ領 クリュセ独立自治区

火星独立自治区のひとつで、クーデリアの父ノーマン・バーンスタインが代表を務める。長い年月を経て、得られた自治権だがいまだ限定的なものにすぎない

火星の資源

海のない火星で収穫できる農作物は限られている。基幹産業であるハーフメタルは地球圏に管理されているため、経済は逼迫したままである

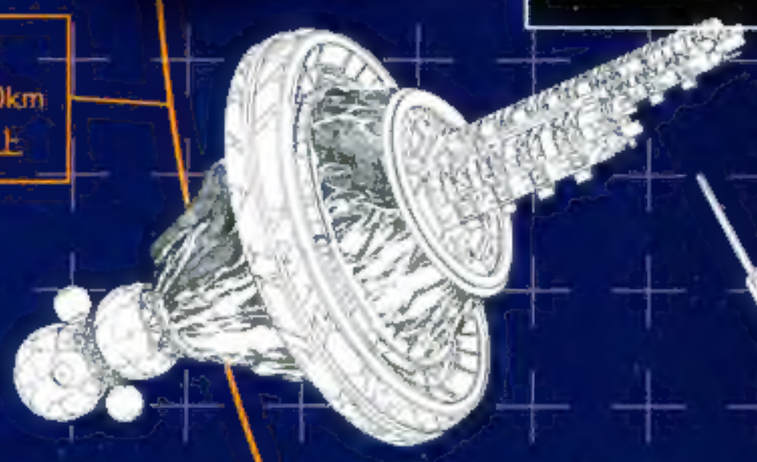
クリュセ中央宇宙港

民間の宇宙港。オービタルマスドライバーまでの定期便がある。この時代、宇宙航行は一般的で旅行や出張などの目的で使われる

鉄華団の軌跡

地表から
約24,000km
静止軌道上

地表から
約500km
低軌道上



火星共同宇宙港 方舟

火星の衛星ダイモスをコアにして建造された民間の共同宇宙港。静止衛星軌道上にあり、CGSの宇宙航行艦「ウィル・オー・ザ・ウィスプ」も係留されていた

オービタルマスドライバー

低軌道上にある民間ステーション。当初、鉄華団はここで別の宇宙船に乗り換えて、静止衛星軌道上の方舟まで上がる予定だった

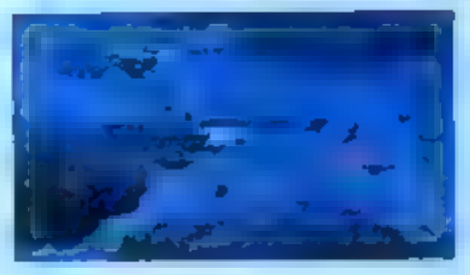
静止衛星軌道上にあるギャラルホルンの火星本部。火星圏の治安維持の名目で統制局の部隊が駐留している

ギャラルホルン火星本部 静止軌道基地アーレス

ブルワーズ

地球から火星への航路で活動する海賊で、首領はブルック・カバヤン。裏ルートを航行する輸送船団や運送業者を襲撃し、貨物や人を略奪していく。強襲装甲艦2隻にモビルスーツも所有するほどの勢力に成長している

デブリ帯



地球と火星の間にある暗礁宙域。厄祭戦での残骸で稼働状態のエイハブ・リアクターが疑似重力を発生、スペースデブリや岩塊を引き寄せ、デブリ帯を形成してしまっている

テイワズ

圏外圏の最大勢力で、木星を拠点とする巨大複合企業。代表はマクマード・バリストン。モビルスーツの独自開発を進め、地球にもいくつか拠点をもつ。地球圏、圏外圏への影響も大きく、ギャラルホルンもうかつに介入できない。漢字や古風な儀式など、独自の文化をもつ

大型惑星運航船 歳星

テイワズの最大拠点で、巨大な回転重力区に市街地や工業ブロック、マクマードの邸宅がある。下部ハンガーには、宇宙航行艦も収容可能で、モビルスーツの整備も行なえる

地球圏へ

宇宙ネズミとヒューマンデブリ

宇宙ネズミは阿頼耶識システムの手術を受けた少年たちへの蔑称。ヒューマンデブリは「屑鉄よりも安い命」と呼ばれ、金銭で売買される少年を指す。どちらも劣悪な環境で労働を強いられ、逃げ出したとしても、まともな仕事に就くことは難しい

アリアドネ

惑星間航行を可能にするシステム、または航路そのものを指す。厄祭戦後はギャラルホルンが管理している。エイハブ・リアクターを搭載した自立型の宇宙灯台「アリアドネ」を約100万km間隔で配置し、特定周期のエイハブ ウェーブを常時発生、運動させている。航行する艦船はその波を感知することで、自艦の座標を特定することができる。ほかに通信の中継ポイントとしても利用されている。時間はかかるが地球と火星の長距離通信も可能だ

エイハブ・リアクター

極めて高いテクノロジーで製造された動力炉で、生み出される膨大なエネルギーは軍事のほかにスペースコロニーにも利用されている。

稼働状態にあるリアクターは副次的な作用を生み出す。ひとつはリアクター内で真空素子が相転移した際に放出する「エイハブ粒子」で、これを用いて疑似重力を発生させることができる。2つめはエイハブ粒子が形成する波「エイハブ・ウェーブ」で、電波妨害を発生させる。そのため地球では都市へのリアクターの持ち込みを禁止している

ガンダム・フレームのエイハブ・リアクター

地球圏

火星やコロニーの人々を支配しながら依存をやめられない地球の経済圏とギャラルホルン。いびつな関係に変化の兆しが見えはじめる

ギャラルホルン

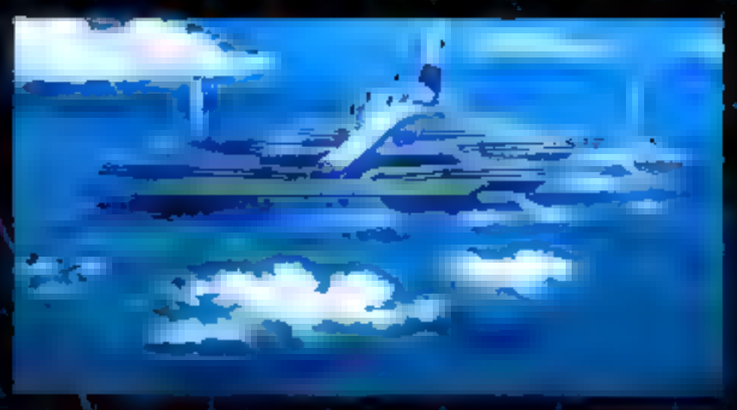
厄祭戦終結後に創設された軍事組織。内部は統制局、監査局、警務局、総務局の4つの部局で構成されており、人員は基本的に地球出身者で固められている。またエイハブ・リアクターの製造を禁止し、技術も秘匿している。約300年の時を経て、人類再生の目的は形骸化し、ギャラルホルンは内部からゆっくりと、しかし着実に腐敗が進んでいた

厄祭戦

地球圏、圏外圏で起こった全人類を巻き込んだ戦争。この戦いで人類の生活圏は壊滅的な打撃を受け、月にも甚大な被害が出た。厄祭戦を契機に人類は衰退したといわれている

ギャラルホルン地球本部ヴィーンゴールヴ

ギャラルホルン地球本部。組織の特性上、経済圏の干渉を避けるため洋上に建設された。都市機能を有し、多くの人々が生活している。ボードウィン家の邸宅もここにある



セブンスターズ

ギャラルホルンの中枢を担う7つの家門。セブンスターズ各家門の初代当主がガンダムに乗り、厄祭戦を終結に導いたとされている。現在の筆頭はイシュー家

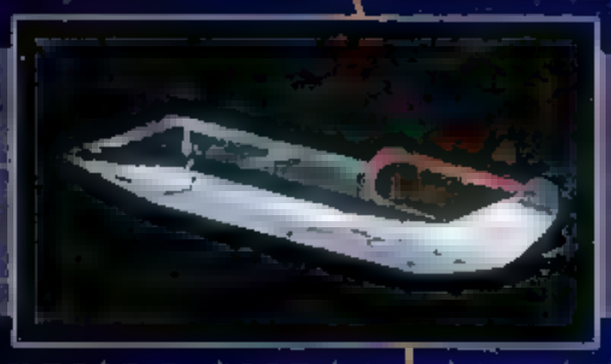
ボードウィン家所有のガンダム・キマリス

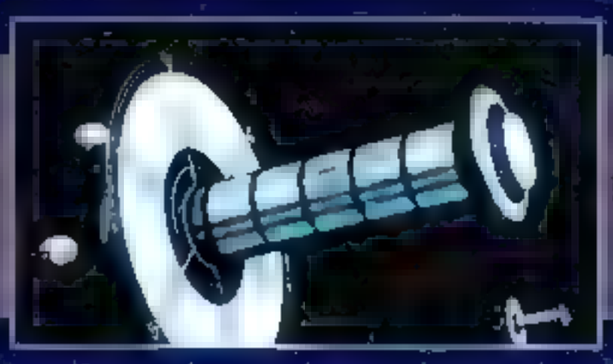
ファリド家

ボードウィン家

イシュー家

地球降下





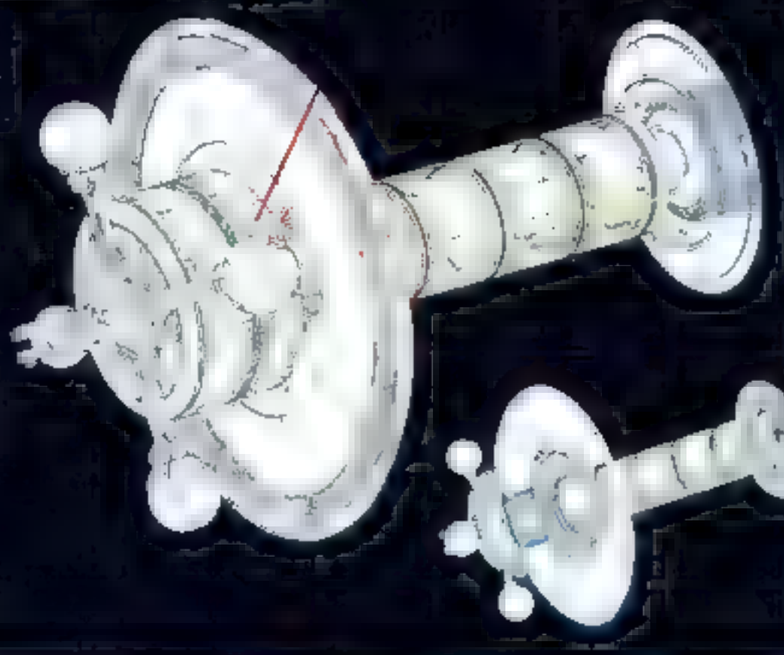
地表から
約10,000km
軌道上

グラズヘイム

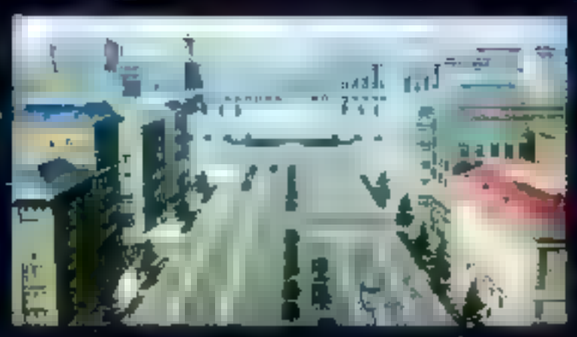
ギャラルホルンの宇宙基地。グラズヘイム1、2、3が地球軌道上を周回し、他にカルタの地球外縁軌道統制統合艦隊が駐屯している

ドルトコロニー群

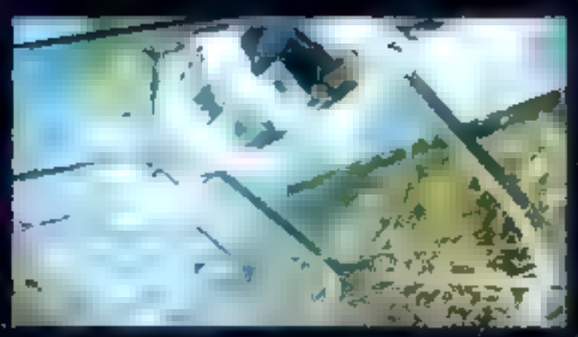
アフリカンユニオンの公営企業ドルトカンパニーが運営するコロニー群。ドルト2は工業コロニーで、ドルト3は富裕層の居住区と商業区がある。ドルト2で働く労働者は、富裕層との貧富の差に強い不満を抱いている



ドルト2労働者居住区



ドルト3メインストリート

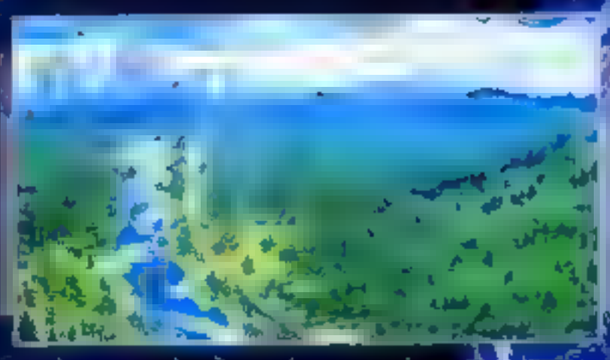


ドルトコロニー内部

4つの経済圏

①アーブラウ ②オセアニア連邦
③アフリカンユニオン ④SAU(STRATEGIC ALLIANCE UNION)

厄祭戦を経て地球圏はギャラルホルンの監視の下、4つの経済圏に統合されている。クーデリアがめざすアーブラウでは、代表から失脚した蒔苗・東護ノ介側と次期代表を狙うアンリ・フリュウ側の政争が続いており、ほかの3つの経済圏はアーブラウの動向に注目している。



ユトランド

民間の共同宇宙港で、ギャラルホルンのグラズヘイムと同様に地球の軌道を周回している。中央のブロックが回転居住区。遠心力で重力をつくり出している

アーブラウ領 エドモントン

アーブラウの代表指名選挙は、エドモントンの議事堂で行なわれる。議事堂は中枢にあり、そこへ行くには橋を通過しなければならない。モビルスーツを都市部へ入れることができない鉄華団に残された手段は、モビルワーカーでの突破だった

エドモントン郊外廃駅

テイワズ定期便用貨物列車

アーブラウ領アンカレッジ

テイワズは地球に現地法人をもち、鉄道を所有している。鉄華団はギャラルホルンの目をかいくぐるため、アンカレッジで船から定期貨物便列車に乗り換え、フェアバンクス経由でエドモントンに向かう

オセアニア連邦領 ミレニアム島

中部太平洋に位置する絶海の孤島で、オセアニア連邦領となる。失脚した蒔苗の別荘がある。鉄華団は格納庫など空港の施設を借りて、モビルスーツやモビルワーカーなど兵器の整備を行なった

ミレニアム島空港格納庫

THE DOCUMENT OF

MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

CHARACTERS

鉄華団

地球よりかなた、軍神の地に 一輪の《華》が咲いた。血のように赤く、決して散ることのない鉄の《華》寄る辺のない少年兵たちは、身を寄せ合い地球をめざす

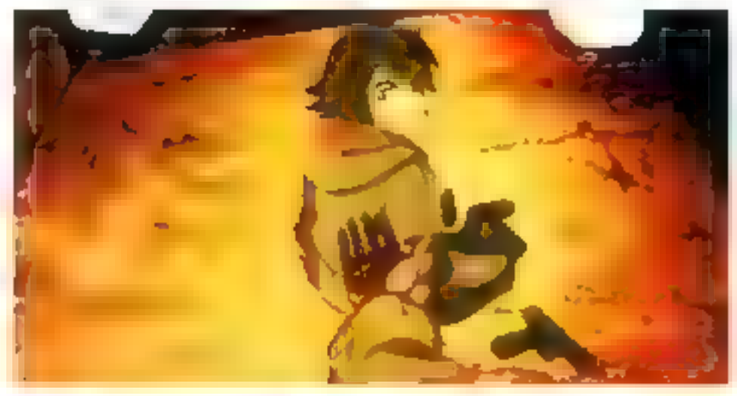
三日月・オーガス

MIKAZUKI AUGUS

民間警備会社CGSの参番組に所属する少年。阿頼耶識システムのデバイス埋め込み手術を3度も耐えて生還、モビルワーカーの操縦技術はCGSの中でも群を抜いていた。マイペースで口数は少ないが、仲間意識が強い。特にオルガとは、CGSに入る前から行動をともにしていたようで、余人が入り込めないきずなで結ばれている。そのオルガからCGSの地下で動力源として使用されていたガンダム・バルバトスで戦うことを頼まれ、迷うことなく搭乗する。バルバトスに乗る三日月は、鬼神のごとき戦いで幾度も鉄華団の危機を救い、敵に対しては無慈悲に躊躇(ちゅうちょ)なく葬っていく。将来の夢は農場をもつことで、クーデリアから文字の読み書きを習いはじめたのも農業を勉強するためだった。

ポケットに入れている実

三日月がいつもポケットから出して食べているものは「火星ヤシ」と呼ばれる実。ナツメヤシの一種らしく、たまに〝ハズレ〟があるらしい



三日月のハンドガン

回想の中で銃を撃つ、幼い三日月。クーデリアに語っていた、彼が初めて人を殺したときで、後の人生に大きく影響した決断だった

防寒コート

羽織

ミリタリージャケット

サイズが限られているのか、小柄な三日月は袖をまくっている。鉄華団を立ち上げた後、背中には鉄華団マークが入る

インナー／カーゴパンツ／ブーツ

鍛え上げられているが華奢(きゃしゃ)なため、軍装品類はサイズが合わないものが多い。本人は気にしていないのかブーツもブカブカ

伊藤悠のウラ話

三日月

自信に満ちた野生動物のような知性と品性があってほしいと思っていました。以降原案の軸とし、特にオルガにクセ毛がありターデリアなどは横を並んだときにそれぞれ対照的となるよう心がけました。

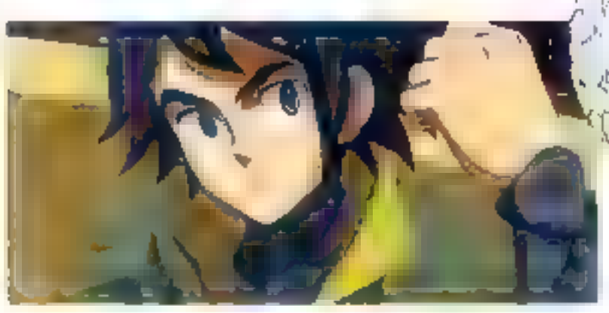
阿頼耶識デバイス

約300年前に考案された有機デバイスシステム。ナノマシンを介して機体側のコンピュータと搭乗者の脳を直接リンクし、空間認識力を具体的な器官として発生させる。ただナノマシンは成人前の子供にしか定着しない

Premium Topics

三日月は まばたきが少ない

三日月はまばたきが極端に少ない。感情が読みづらく、オルガが三日月の視線を意識してしまうのはそういうところに理由があるのかもしれない。

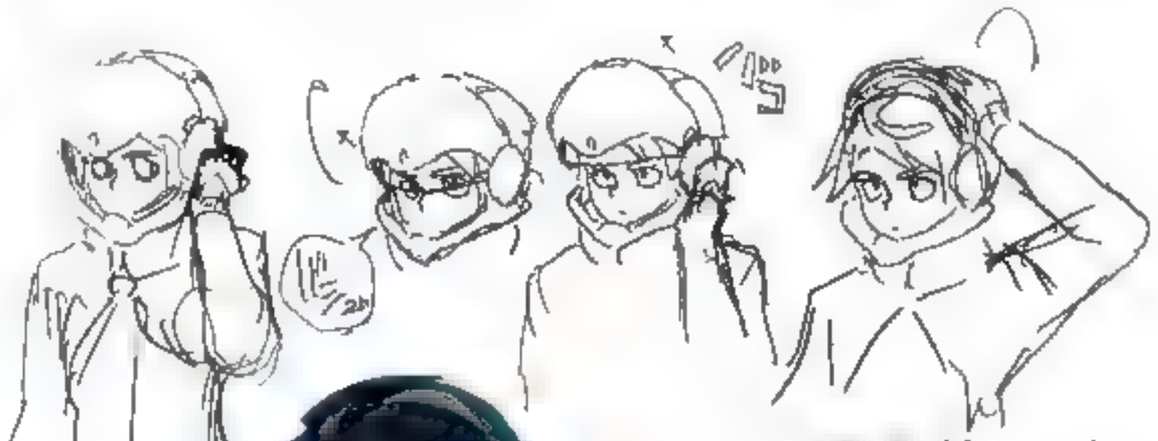


三日月のブレスレット

アトラが三日月に渡したブレスレットは手作りで、表に月、裏に雲をモチーフにした飾りがある。アトラのブレスレットは花模様の飾り

阿頼耶識のアダプター

脊髄に埋め込まれたデバイスとコックピット側の端子を接続するためのアダプター。機体の情報は直接、脳内に伝わり機体操作がより感覚的に行なえる

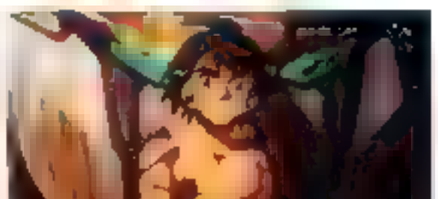


ヘルメット開閉ギミック

パイロットスーツ用ヘルメットの開閉は2段階。まずバイザー部分が開き、続いてヘルメット前部が後ろへ動かせる

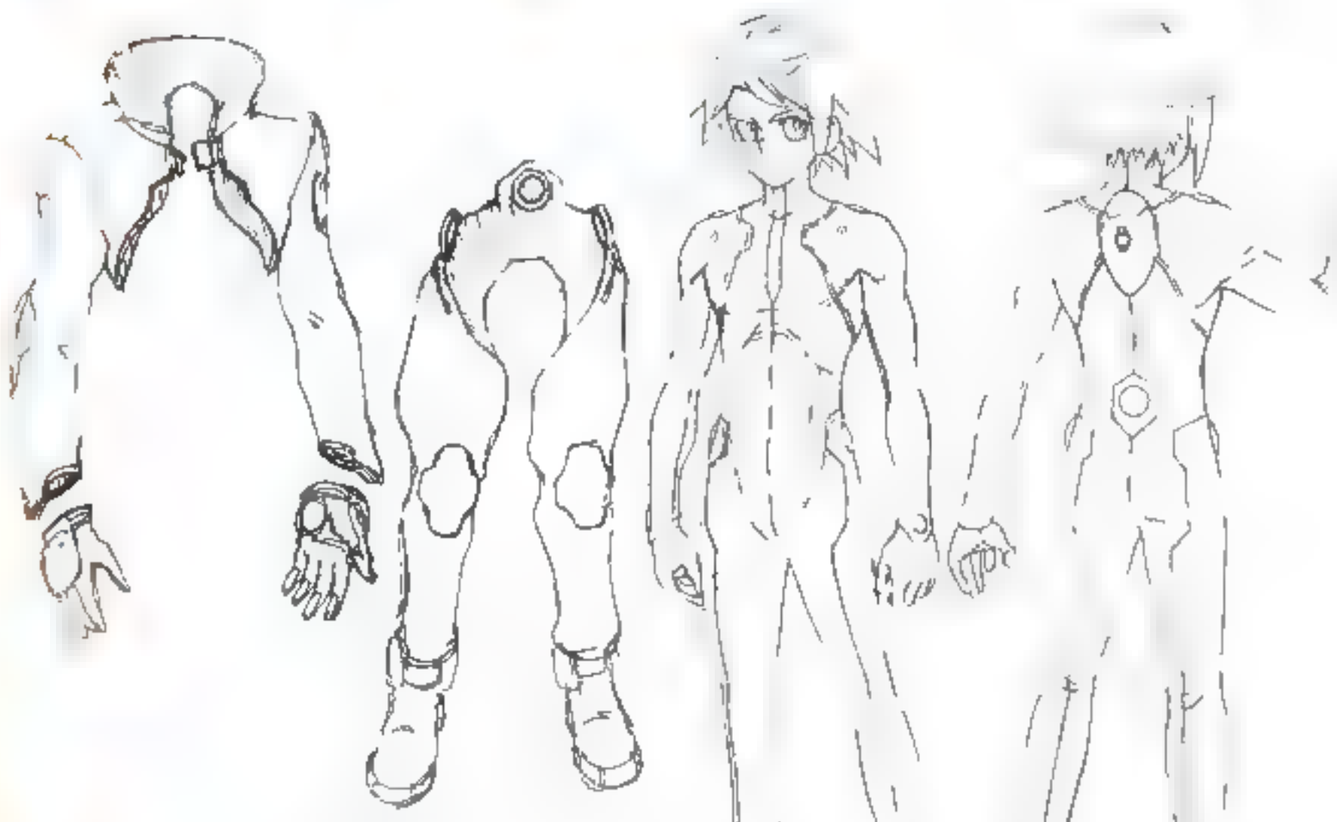
左腕を隠した理由

クランクを繋つとき、三日月はブレスレットをした左腕を隠した。これは贈ってくれたアトラに見せたくない感情がそうさせたのかも



パイロットスーツ

艦内ではインナースーツの上に衣服を着て生活し、船外活動や戦闘時にインナースーツの上から専用のジャケットとボトムスを着用する



パイロットスーツ・インナー

鉄華団

オルガ・イツカ

ORGA TSUKA

少年たちで構成されているCGS参番組のリーダー。めんどう見がよいことから、参番組の少年たちから信頼されている。反面、ハエダら一軍の大人たちからは反抗的に映るようで、事あるごとに暴力を振るわれていた。ギャラルホルンの襲撃を機にCGSの大人たちを一掃し、鉄華団を立ち上げる。自分の命令で命を落とした仲間、今なお自分を慕ってくれる仲間とのつながりを強く意識するオルガは、鉄華団を〝家族〟として守り抜くことをみずからに誓っている。団長としての責任と、三日月から寄せられる全幅の信頼。そのプレッシャーと孤独に耐えながらオルガは、地球への困難な旅を続けていく。

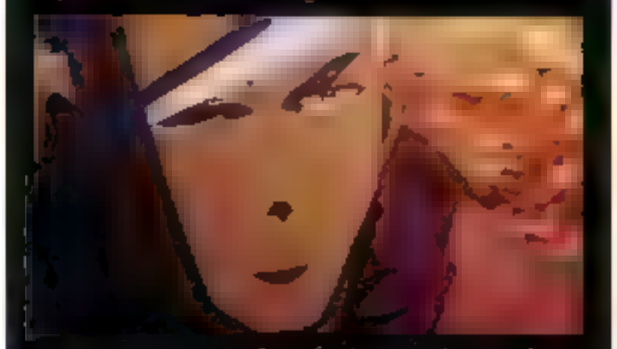
伊藤悠のウラ話

オルガ

かっこよさとおもしろさの両で[illegible]
かったのでうれしい限りでした

Episode Topics

右目だけを閉じる クセ



オルガのアップでよく見られる、右目を閉じるしぐさは彼のクセだった。「オルフェンズ」の登場人物は細かいところもキャラクターづけがされている

実は左利きだった

あまり食事の場にいないのでわかりづらいが、オルガは左利き。スプーンやグラスを持ったり、銃を差し出すときなどは左手を使っている

幼少期のオルガと三日月

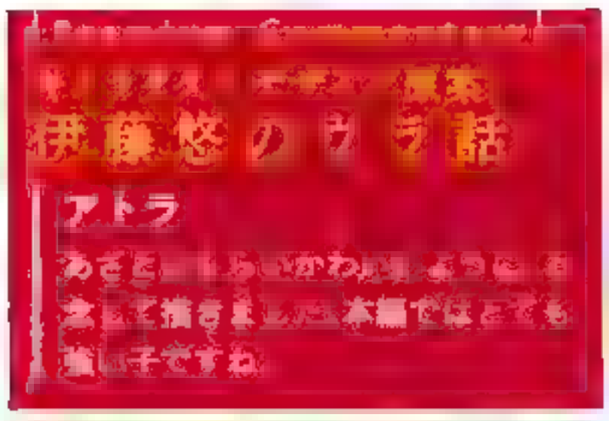
幼いころからオルガは三日月を自分より上を行く存在と認めつつ、彼から寄せられる期待は重圧でもあった

羽織袴

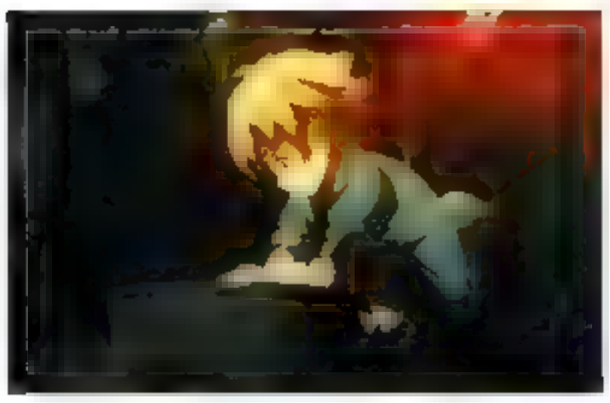
歳星で名瀬と義兄弟の盃をかわすことになり、そのときに仕立てられた羽織袴。羽織の背に鉄華団のマークが入る

地上戦闘時

ミリタリージャケット



鉄華団の炊事係であるアトラにもきちんと給料が支払われている。テイワズ系の銀行に口座をつくり、振り込まれた給料は貯金しているようだ



孤児だったアトラ

雑貨屋で働く前は、女性ばかりの店で下働きをしていた。重労働でいじめられ、下層社会での最底辺にいるのがアトラたち子供だった

アトラ・ミクスタ

ATRA MIXTA

クリュセ市内にある雑貨屋の少女。身寄りはなく、店主ハバの計らいで住み込みで働いていた。CGSには食材の搬送で通っていたこともあり、参番組の少年たちやクッキー、クラッカとも仲がよい。三日月には助けられた恩もあって、恋心を抱いている。鉄華団が火星を離れることを知り、炊事係として同行することを志願する。しっかり者で、ガサツな鉄華団の中にあっても料理に洗濯、掃除と奮闘する。クーデリアの三日月への反応を感じ取って、嫉妬することもあったが、旅の中できずなを深めていく。ドルト3でクーデリアに間違えられて誘拐された際には、暴力に立ち向かう芯の強さを見せていた。

アトラの恋愛観

タービンズの幸せのあり方を見て、自分とクーデリアも三日月を好きになってもいいと納得する。なぜなら自分たちは家族なのだから

幼少期

店を飛び出し、路頭に迷っていたところに三日月と出会う。飢えから救い、未来まで変えてくれた三日月の存在は、アトラにとって大きい

宇宙航海での服

イサリビ艦内では、インナースーツを着てその上から服を着ていた

防寒コート

オシャレ服

ドルト3の街に繰り出したときは、精いっぱいオシャレをして買い物をしていた

ミレニアム島での服

動きやすさ優先のためか、パンツルックが多い。

クーデリア・藍那・バーンスタイン

KUDELIA ANA BERNSTEIN

クリュセ独立自治区代表を父にもち、火星独立運動の中心に立つ少女。「ノアキスの七月会議」を成功させたことから、一躍時代のヒロインに。独立運動に参加する民衆からは「革命の乙女」と呼ばれる。世間の注目が集まるなか、アーブラウ政府との調停役を任され、地球をめざすことになる。しかし父とギャラルホルン火星支部のコーラルは裏で通じており、護衛を依頼したCGS基地でギャラルホルンの襲撃を受ける。自分の無力さを痛感するが、三日月たち鉄華団に改めて地球への護衛を依頼する。地球への旅を続けるなかで、クーデリアは〝自分なりの戦い〟に身を投じる覚悟を問われることになる。

原案 伊藤悠のウラ話

クーデリア

[illegible]

Premium Topics

お嬢様らしく衣装持ち

お嬢様らしく衣装持ちで、CGSには相当数の衣装を持参していた。宇宙、地球でもクラシカルなドレスから、カジュアルまで状況に合わせ着替えている

三日月との握手

CGSで三日月に握手を拒まれたクーデリア。地球降下直前、彼女は再び握手を求める。ともに血で汚れた手で2人は固い握手をかわす

クーデリア先生

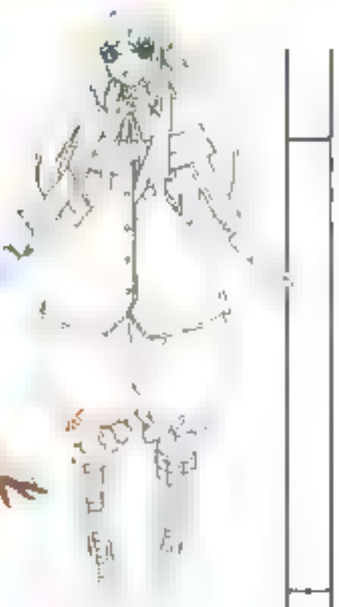
また文字の読み書きができない三日月や年少組の子供たちに、授業をすることに。クーデリアはイサリビ艦内で自分にできることを見つける

ドレス

イサリビ
艦内での服

寝間着

簡易服



ドロワーズ

バーンスタイン
邸内での服

挿絵の少女

この時代、紙の本は貴重であった。昔クーデリアが見せてくれた歴史の本に描かれていた革命の女神にフミタンは見とれる。その姿はまるで――

フミタンとクーデリアのペンダント

クーデリアが歳星で購入したおそろいのペンダント。いつもよき相談相手でいてくれたフミタンへ感謝の印として贈ったものだった

フミタン・アドモス

FUM TAN ADMOSS

バーンスタイン家に仕えるクーデリア付きのメイド。寡黙だが有能で、危険な地球行きにも反対することなく同行する。無防備に心を寄せてくるクーデリアに時折、複雑な表情を見せる。

農作業服

イサリビ艦内での服

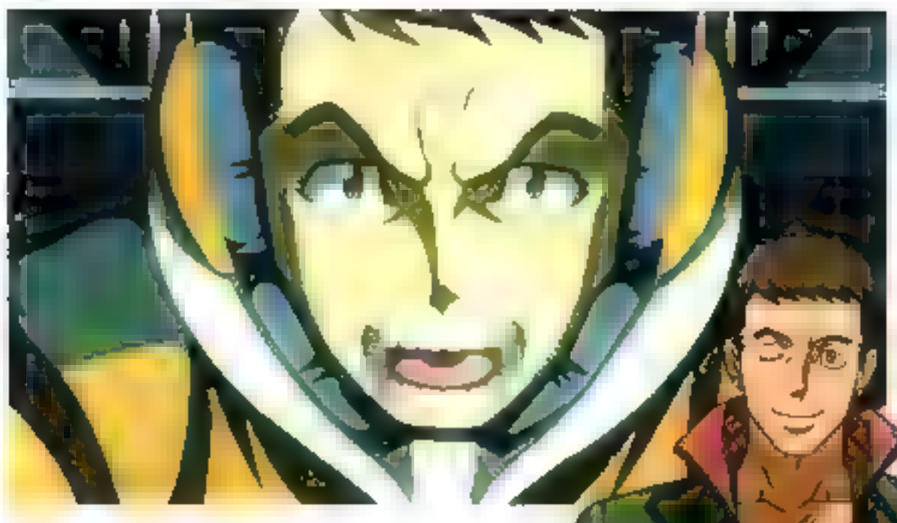
防寒コート

極寒のアラスカの地では、毛皮のコートを着用。紺のコートに黒の帽子とマフラー、白い手袋がオシャレ

幼少期

幼いクーデリアは、真っすぐ純真な目でスラム地区の厳しさを目の当たりにした。好奇心で訪れ、その場限りの施ししかできない自分を恥じる

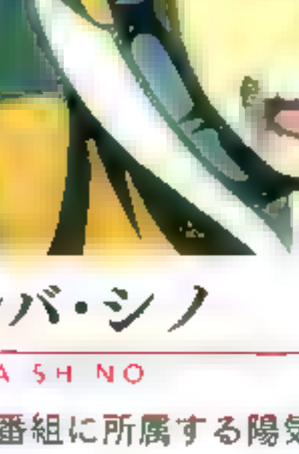
鉄華団



ノルバ・シノ

NORBA SHINO

CGS参番組に所属する陽気な少年。大きな体躯で白兵戦を得意とし、モビルワーカーの操縦にもたける。仲間を思いやる気持ちが強く、年少組にも優しい。胸の大きい女性が好み。



ユージン・セブンスターク

EUGENE SEVENSTARK

CGS参番組のNo.2で隊長のオルガに度々反発する。身体能力に優れ頭も切れるが、思慮に欠けるところがある。鉄華団ではイサリビの火器管制を担当する。

伊藤悠のウラ話

ユージン

オルガとのエピ[illegible]を聞いてオルガと対照的な外見にされがちでしたまた力もスマ[illegible]の低いモブ[illegible]は美形もイ[illegible]

シノ

男るイケメン[illegible]そのような顔しもうチ[illegible]男注で[illegible]すかなアジア人なのでますねシノスはすでにして第2期で[illegible]ましたが現行のものになりました

パイロットスーツ

ヘッドセット

モビルワーカーやモビルスーツに搭乗中、パイロットスーツを着用しない地上戦闘では有線式のヘッドセットを介して通信を行なう

Premium Topics

双子でも呼び方が違う

2人とも兄のビスケットのことが大好きで、呼び方も違う。おとなしく「おにいちゃん」と呼ぶのがクッキー。元気よく「おにい」と呼ぶのがクラッカ

ビスケット・グリフォン

BISCUIT GRIFFON

CGS時代からオルガをサポートする少年。読書が趣味で穏やかな性格ではあるが、祖母と妹の生活費を稼ぐためにCGSに入隊した。ドルト２出身で就学経験があり、鉄華団では参謀的なポジションで、暴走しがちなメンバーにブレーキをかける。

クッキー・グリフォン(左)／クラッカ・グリフォン(右)

COOKIE GRIFFON　CRACKER GRIFFON

ビスケットとは年が離れた双子の妹。クッキーはのんびり屋でクラッカは負けず嫌い。祖母の農場を手伝う。

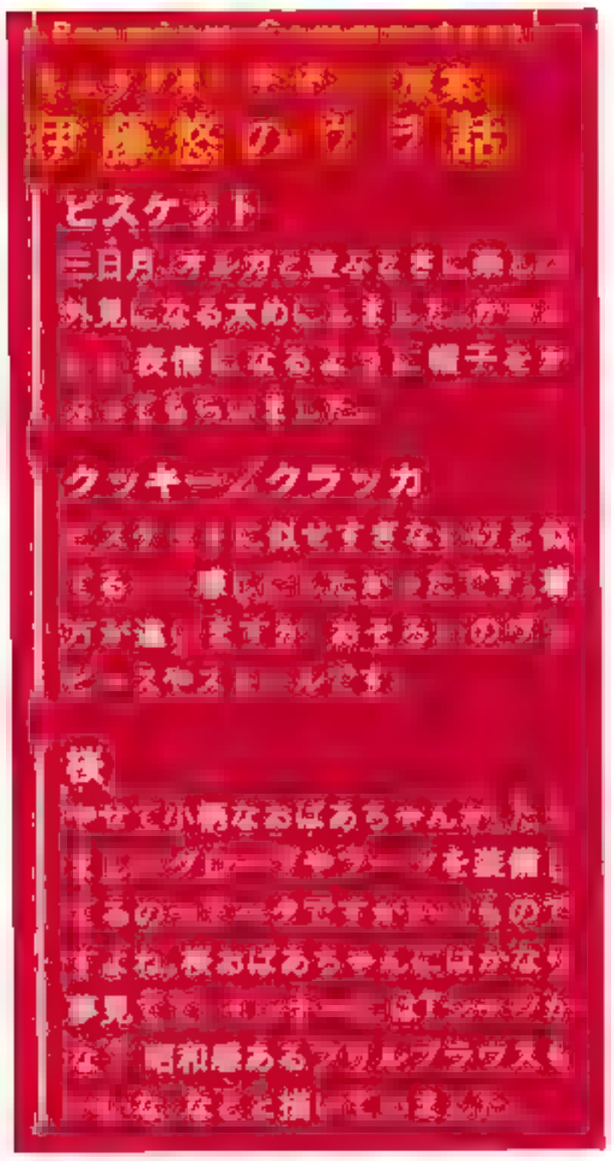
桜・プレッツェル

Sakura Pretze

農場を営むビスケットの祖母。一見、無愛想だが、生活が苦しいなかで両親と死別したグリフォン兄妹を引き取る。

トウモロコシ

桜が経営する農場ではトウモロコシを主に栽培している。だがバイオエタノールの原料として買いたたかれて、大きな収入源にはならない



伊藤悠のラク話

ビスケット

三日月オルガと並ぶときに楽しく外見になる太めにしましたが表情になるように帽子をかぶってもらいました。

クッキー／クラッカ

ビスケットに似せすぎないように気をくばる　服はそれぞれ好みが違いますが着るのはグレースやスポールです。

桜

やせて小柄なおばあちゃんなのでレイヤードやラップを着崩してくるのがトレードですがこのものですよね。桜おばあちゃんにはかなり厚見でクッキーとクラッカがな　和感あるアウルブラウスもいいなぁと描いてました。

クラッカ／ショールの下

収穫用カゴ

羽織

タンクトップ

つなぎ服

鉄華団

タカキ・ウノ

TAKAKI UNO

年少組のリーダー的存在。鉄華団では伝令、補給などの各種雑用を担当する。施設にいる妹を学校へ行かせるため、技術の習得にも意欲的。兄妹ともに襟足が黒いのは遺伝。

タンクトップ

タンクトップ

ヤマギ・ギルマトン

YAMAGI GILMERTON

機械作業が得意な無口な少年。雪之丞をサポートしモビルスーツやモビルワーカーの整備で活躍する。シノが乗る流星号の整備は自分から雪之丞に頼んで専任にしてもらった。

ライド・マッス

RIDE MASS

鉄華団の年少組のひとり。やんちゃだが仲間意識が強い。幼年組の少年がぐずったときのために、お菓子を隠し持つ気遣いを見せていた。手先も器用で、鉄華団のマークを描いたのもライド。

艦内のグラフィティアート

イサリビ艦内のブリッジや食堂、通路など至るところにグラフィティアートが描かれている。これもライドが描いたもの。

レーザー通信用ドローン

MSの戦闘ではエイハブ・ウェーブの影響で電波障害が発生する。通信環境を確保するため、レーザー通信用のドローンを飛ばしていた

アサルトライフル

近接戦闘用の銃。セミオート・フルオートの切り替えが可能で、グレネード弾も発射できる。年少組も銃の取り扱いの訓練を受けている

医療用ベッド

負傷兵を収容する医療ベッド。中は薬液で満たされ、重傷兵はこのポッドで療養する。各種バイタルサインも随時チェックできる

タカキの妹 フウカ・ウノ

キャラクターデザイン 貞末
伊藤悠のウラ話

タカキ

[illegible]

ヤマギ

[illegible]

ライド

[illegible]

雪之丞

[illegible]

メリビット

[illegible]

Premium Topics

雪之丞のにおいレベルは？

アトラもべきえきしていたが、雪之丞の体臭は目に染みるほどらしい。義足と体臭は最初から設定されていたもの

メリビットと名瀬

メリビットは名瀬とは昔からの顔見知りだったようで、名瀬はメリビットを高く評価していた

メリビット・ステープルトン

MERR B T STAP ETON

テイワズの銀行部門で働いていた女性。マクマードから指示を受けて、イサリビに乗船し鉄華団の経理を担当する。医療の心得もある。大人として、時にオルガに厳しい忠告をすることも。

ナディ・雪之丞・カッサパ

NAD YUK NOJO KASSAPA

CGSの整備士。モビルワーカーが専門だったが、鉄華団ではモビルスーツの整備に追われる。大人では数少ないオルガたちの理解者で、相談相手でもある。両脚は義足。

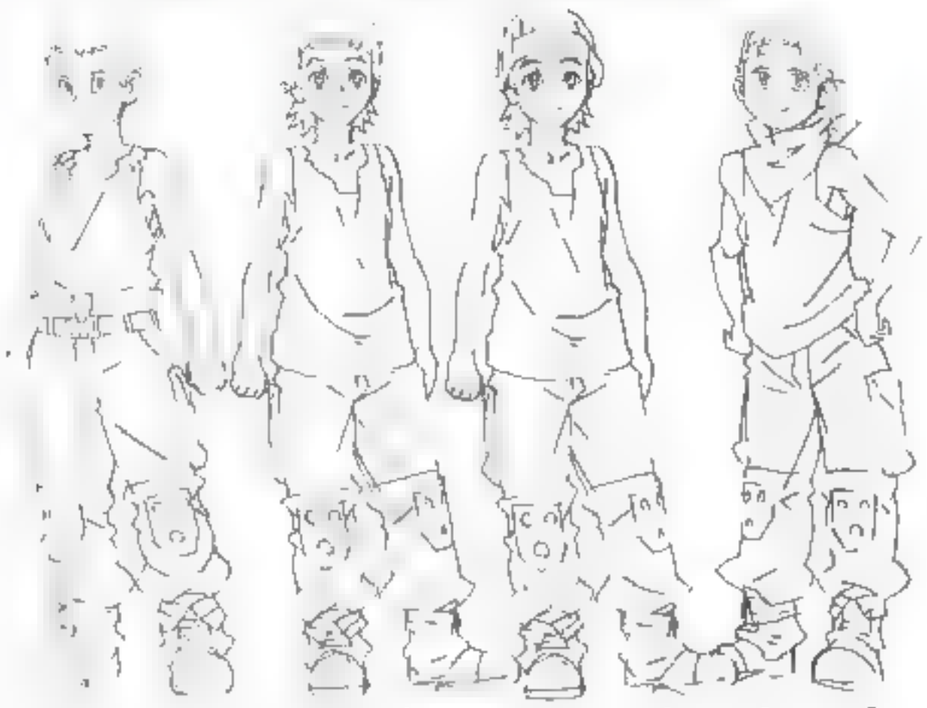
ダンジ・エイレイ

CGS参番組で年少組のひとり。ギャラルホルンとの戦闘で、初めてモビルワーカーで出撃するが、グレイズの攻撃で死亡する

防寒コート

幼年組

年少組よりも幼い少年たち。CGSに入る条件でもあったため、全員阿頼耶識の手術を受けている。三日月は彼らにとってあこがれの存在でもある



ヒルメ　エルガー　エンビ　トロウ

鉄華団

昭弘・アルトランド
AKIHIRO ALTLAND

CGS参番組に属し、その中でもヒューマンデブリと呼ばれる少年たちのリーダー格。排他的で参番組でも浮いた存在だった。昭弘は阿頼耶識の手術を２度受けているため、機動兵器の操縦は三日月に次ぐ腕前をもつ。生き別れた弟がいる。

伊藤悠のウラ話

昭弘

日本人は［　　］表道［　　］そんな［　　］です。最初は笑わな［　　］も［　　］話が進んだら表情が和［　　］があったら［　　］を［　　］。

Premium Topics

「ガチムチ」はシナリオ会議から

第４話、クーデリアとの会話で三日月が昭弘のことを「ガチムチ」と形容していた。これはシナリオ会議での愛称がそのままセリフに生かされた

ダンテの意外な趣味

ハッカーとしての技能もすばらしかったが、仕事以外でもコンピュータが好きらしく、昔から電子回路をただ眺めているだけでも楽しかった

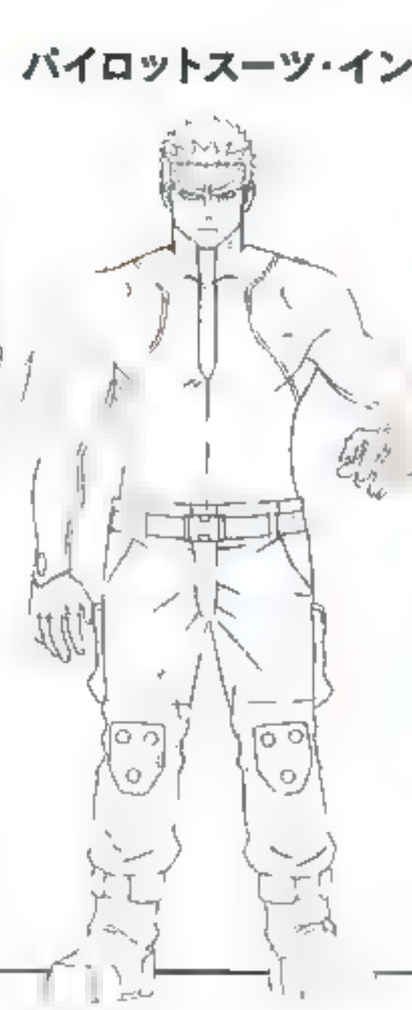
ダンテ・モグロ
DANTE MOGRO

コンピュータが得意なヒューマンデブリのひとり。ハンマーヘッドに潜入してシステムをハッキングする活躍を見せた。バルバトスに乗ろうとしたが、膨大な情報量に耐えられず失神したことも。

幼少期 昭弘

もともとは商船団で両親と弟といっしょに宇宙を旅していた。それが海賊の襲撃に遭い、両親は殺され、弟の昌弘とも離れ離れになってしまった

羽織



パイロットスーツ・インナー

パイロットスーツ

タンクトップ

CHARACTER

CGS

CHRYSE GUARD SECURITY

民間警備会社「クリュセ・ガード・セキュリティ」。
傭兵稼業を生業とする大人たちは、
巧みに暴力を使い、少年たちを従属させ、
道具として使い捨てにしていた

マルバ・アーケイ
MARUBA ARKAY

CGSの社長。参番組の少年たちには、非人道的な阿頼耶識システムの施術を入隊の条件にしていた。強欲で、人望はないに等しい。

ハエダ・グンネル
HAEDA GUNNEL

オルガが「一軍」と呼ぶCGSの実行部隊隊長。マルバに次ぐポジションだが、オルガの評ではマルバ以下の愚劣な人間だった。

ササイ・ヤンカス
SASAI YANKUS

CGS一軍に所属する兵士。マルバの雑務を担当。ギャラルホルンの襲撃で一軍は参番組をおとりにして逃げ出すが、逆にはめられてしまう。

デクスター・キュラスター
DEXTER CULASTOR

CGSの経理担当。CGSでは珍しく少年たちに対して偏見がなかった。そのため鉄華団でも引き続き経理と、火星基地の留守を預かることになる。

トド・ミルコネン
TODO MIRCONEN

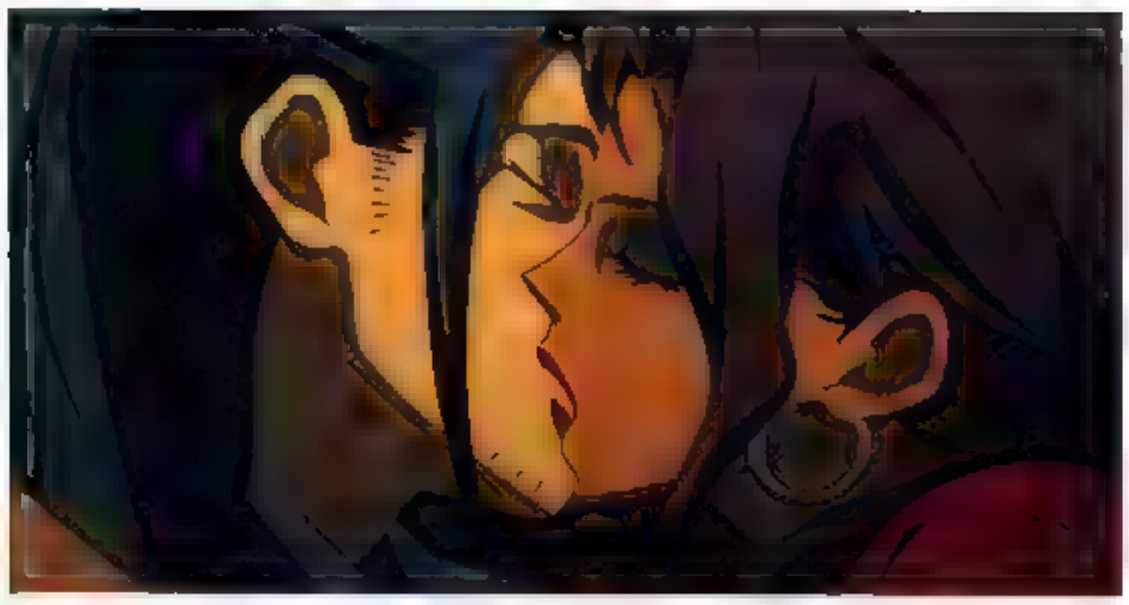
CGSの兵士で少年兵の指導係を担当。長いものに巻かれて世間を渡るのが信条で、味方を裏切り、時に失敗しながらもしぶとく生き残っている。

チャド・チャダーン
CHAD CHADAN

昭弘と同じくヒューマンデブリのひとり。イサリビのブリッジで操舵手を担当する。影が薄いことを気にしているらしい。ジャケットの赤いラインはヒューマンデブリの印。

拘束具

幼少期
昌弘



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
CHARACTER

タービンズ

テイワズの輸送部門を取り仕切る下部組織。名瀬以外、女性ばかりの船で宇宙を生き抜く

アミダ・アルカ

AM DA ARCA

名瀬の第一夫人。名瀬の片腕としてタービンズの女性を束ね、みずからもシングルナンバーの百錬に搭乗し戦闘指揮を執る。メンバーからは「姐さん」、名瀬の子供たちからは「大きなお母さん」と慕われている。

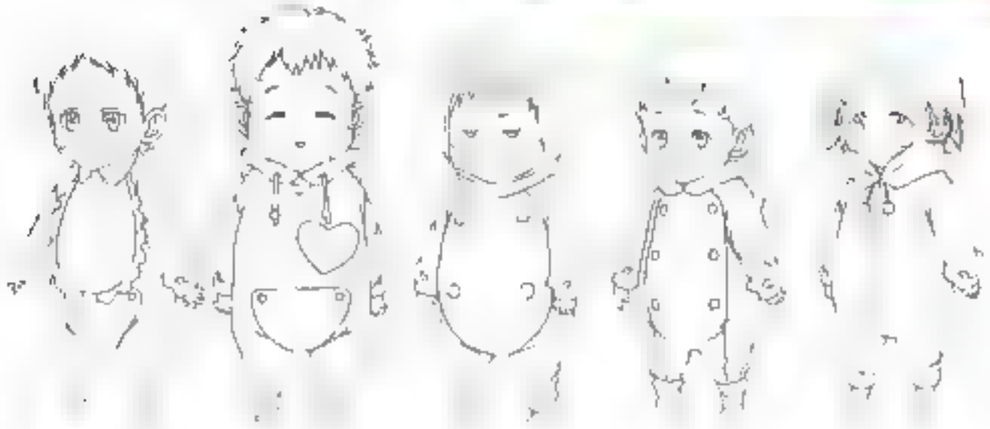
名瀬・タービン

NAZE TURBINE

タービンズを率いる男。女性ばかりの艦でスーツを着こなす伊達男だが、木星圏では武闘派として知られ、義にも厚い。商才を買われて、マクマードからテイワズの輸送部門を任されている。オルガと義兄弟の盃をかわし、何かとめんどうを見る。オルガにとっては鉄華団の団長としての悩みを素直に打ち明けられる、頼れる存在。

帽子

羽織袴



赤ちゃん

タービンズの赤ちゃんたちは、母親は違うがすべて名瀬の実子。ほかにも年齢の高い子供がいて、歳星で暮らしている

伊藤悠のウラ話

名瀬

[redacted]

アミダ

[redacted]

ラフタ

[redacted]

アジー

[redacted]

エーコ

[redacted]

Premium Topics

名瀬が書いた漢字

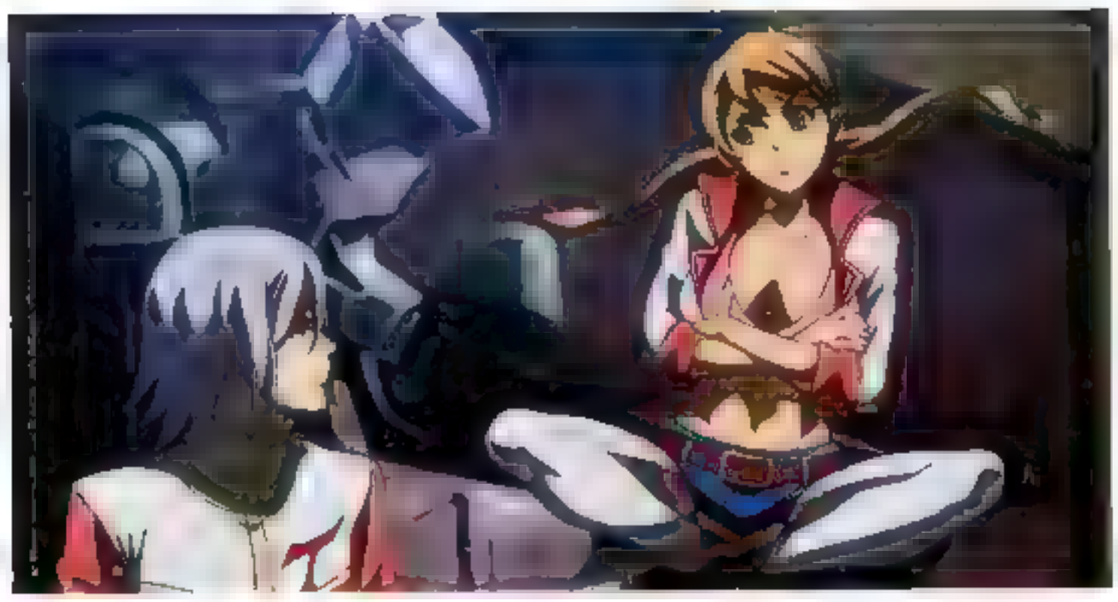
第9話での義兄弟の盃の儀式用に、名瀬が書をしたためていた。「御留我・威都華（オルガ・イツカ）」、「名瀬・蛇亞振（なぜ・タービン）」、「真紅真亞士・芭星主屯（マクマード・バリストン）」、「漠蓋・布蘭富蘭人（ラフタ・フランクランド）」のほかに、名瀬は「三日月・王我主（みかづき・オーガス）」と三日月に書いてみせた。

アジーは肌を露出しない

アジーはいつもライダースーツふうの服で、めったに肌をさらさない。実は肌を露出するのが苦手らしい。

魚は見慣れている

魚を知らなかった鉄華団メンバーは、魚を初めて見て気味悪がっていたが、ラフタたちは輸送業で見慣れていて、食べたこともあった



アジー・グルミン

AZEE GURJMIN

タービンズのメンバーで百錬のパイロット。アミダの指揮下に入り作戦を遂行する。大ざっぱなラフタと違い、冷静に敵モビルスーツの解析を行なう。あまり表に出さないがもちろんアジーも名瀬が好き。

ラフタ・フランクランド

LAFTER FRANKLAND

タービンズのメンバーで、モビルスーツ・パイロット。操縦技術はかなりのもので機動力の高い百里を駆る。後に引きずらない陽気な性格で、死闘を演じた三日月や昭弘たちの訓練にもつきあっている。名瀬とオルガの義兄弟の盃の儀式では色留め袖を着て、媒酌人の務めを果たした。名瀬のことは「だーりん」と呼ぶ。

エーコ・タービン

ECO TURBINE

タービンズのひとりで、ハンマーヘッドのブリッジ オペレーター。メカニックでもあり、鉄華団に協力するラフタとアジーとともに地球へ降下する。主に漏影の整備を担当。

ハンマーヘッドオペレーター

タービンズのメンバーは人種はバラバラたが美人ぞろい。アミダによれば、名瀬の愛は多くの女性に分配されても十分に心から満足できる、とか

インナー

ラフタ着物姿

クリュセ

地球のアーブラウが統治する火星の独立自治都市。分離独立の気運高まるこの地で物語が始まる

テイワズ

木星航路最大の影響力をもつだけでなく木星や小惑星帯の開発・運送を業務とする巨大企業

ノーマン・バーンスタイン

NORMAN BERNSTEIN

火星のクリュセ独立自治区代表で、クーデリアの実父。小胆でわが身かわいさに、ギャラルホルンのコーラルに娘の情報を漏らす。

朋巳・バーンスタイン

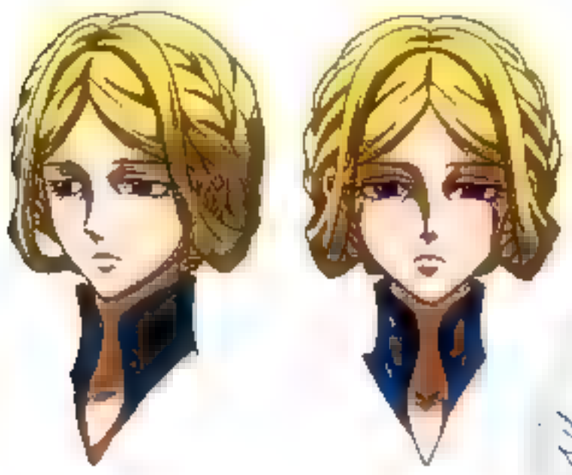
TOMOMI BERNSTEIN

クーデリアの母。地球へ行く娘の身を案じるが、クーデリアからすれば、火星の現実から目を背けている大人のひとりにすぎなかった。

マクマード・バリストン

MCMURDO BARRISTON

テイワズの代表で、傘下に多数の企業を従える。名瀬によれば「圏外圏でいちばん恐ろしい男」である。



オルクス

オルクス商会代表。民間で裏航路の案内役を請け負う。トドからの依頼を請け負いつつ、ギャラルホルンに鉄華団の情報を売り渡していた

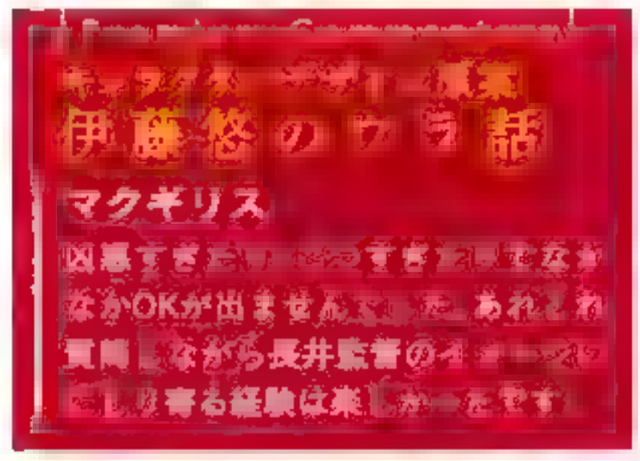
ギャラルホルン

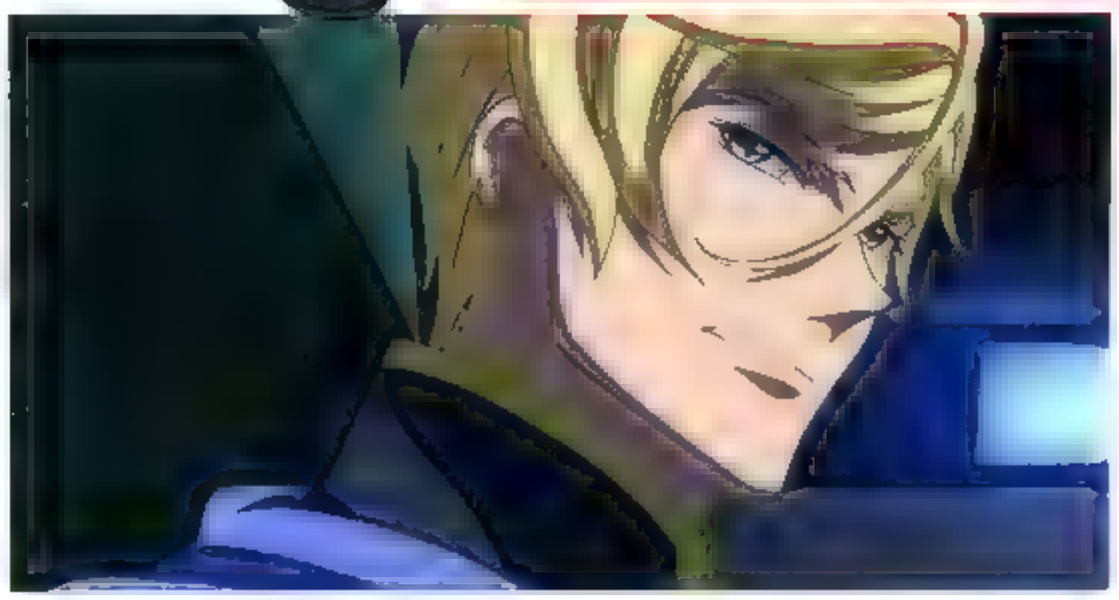
〈終末の日を告げる角笛〉を意味するギャラルホルン。平和維持を目的に設立された軍事組織は、300年の時の中で腐敗しきっていた

マクギリス・ファリド

MCGILLIS FAREED

ギャラルホルン監査局に所属する特務三佐。セブンスターズの一家門、ファリド家当主イズナリオを父にもつ。その明晰な頭脳と分析力は、監査に訪れた火星本部でも発揮され、コーラルを追い詰める。またギャラルホルンの腐敗を憂う若き将校とは別に、「モンターク商会」という仮面をかぶり、鉄華団に近づき暗躍する。





仮面の男

スーツ姿

パイロットスーツ

礼服

ボードウィン家

ガルス・ボードウィン

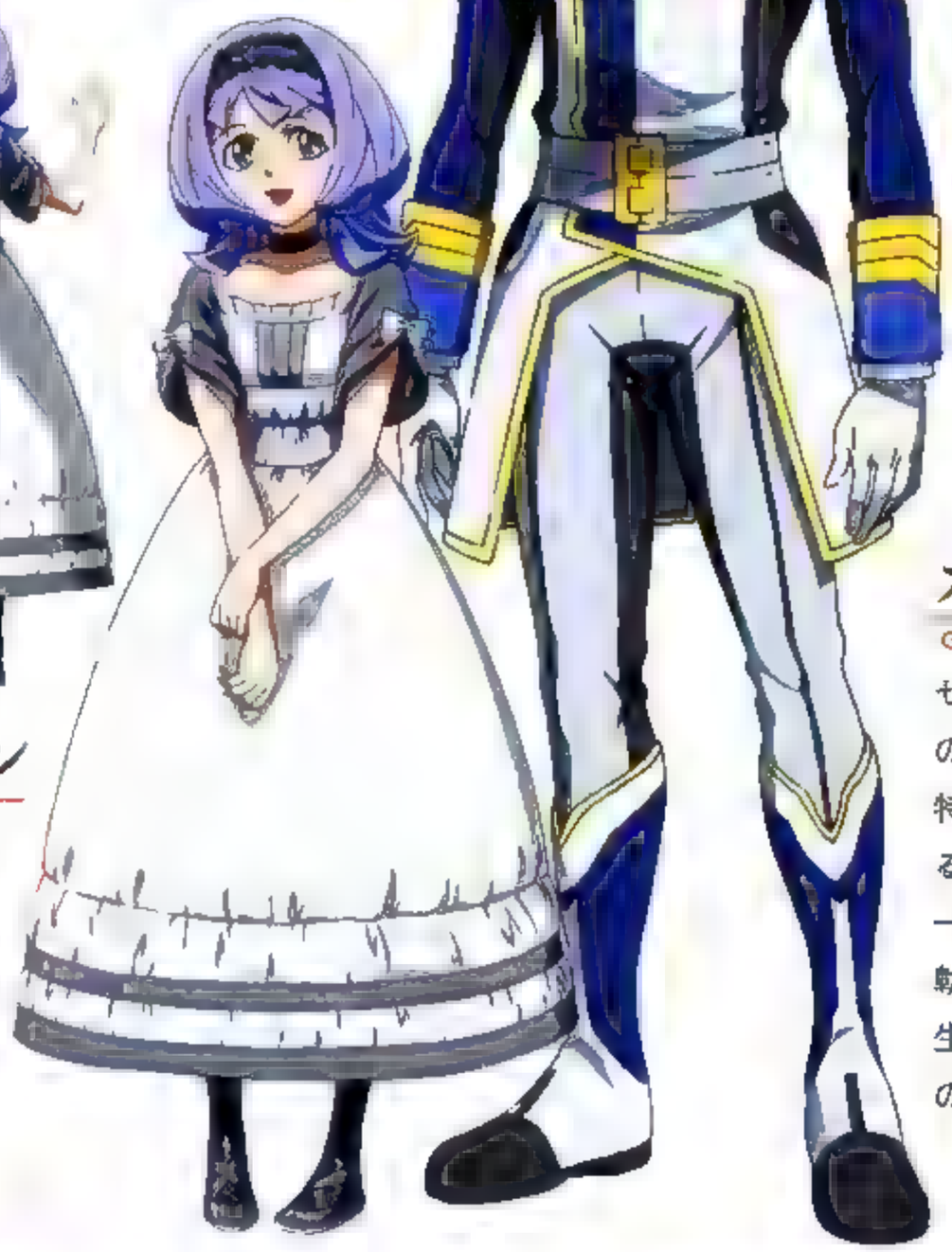
GALLUS BAJDUIN

ボードウィン家の当主で、ガエリオとアルミリアの父。任務で飛び回っていることを理由に、縁談を断わりつづけるガエリオに手を焼いている。

アルミリア・ボードウィン

ALMIRIA BAUDU N

ガエリオの妹で、わずか9歳のマクギリスの婚約者。親同士が決めた縁談であるが、彼への愛情に偽りはない。「マッキー」と慕い、また彼にふさわしい女性になろうと奮闘中。



ガエリオ・ボードウィン

GAELIO BAUDUIN

セブンスターズの一角を担うボードウィン家の嫡男で、ギャラルホルン監査局に所属する特務三佐。火星へはマクギリスの護衛で訪れる。名門としての誇りから正義感が強く、やや一本気なところがある。三日月と出会い、火星軌道上で戦ったことから、鉄華団との因縁が生まれる。マクギリスとは友人であったが、彼の裏切りをのちに知ることになる。

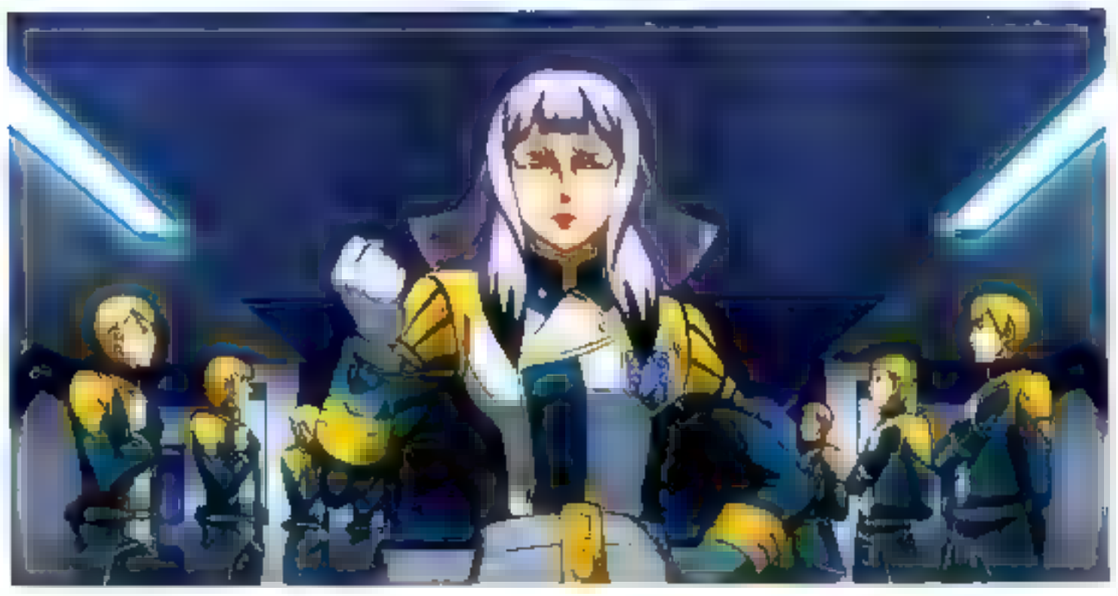
幼いころの3人

幼いガエリオとカルタが、マクギリスに初めて会ったとき彼のまなざしは冷えていた。大人たちが止めるのも聞かず、3人は親交を深めていった

ボードウィン家メイド

スーツ姿

シャツ姿



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
CHARACTER

ファリド家

イズナリオ・ファリド

ZNAR O FAREED

マクギリスの養父で、ファリド家当主。セブンスターズ内での地位固めに執心し、マクギリスとアルミリアの縁組、カルタの後見人、さらには次期アーブラウ代表候補のアンリともつながる。

伊藤悠のウラ話

ガエリオ

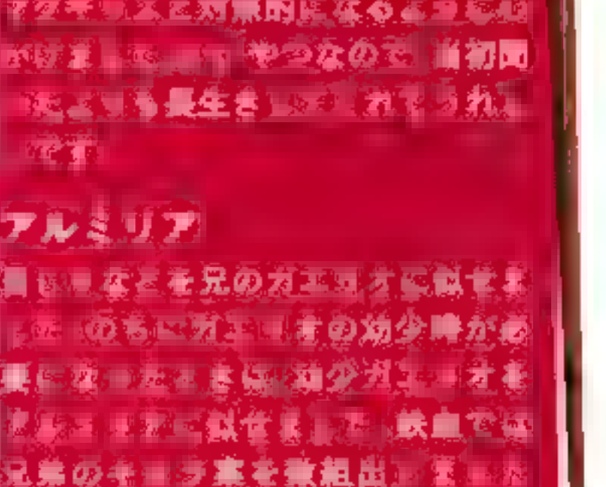
マクギリスに対照的になるように[illegible]やつなので[illegible]決よりも長生き[illegible]そうです

アルミリア

[illegible]なさを兄のガエリオに似せ[illegible]のちにガエリオの幼少時が[illegible]なったときは幼少ガエリオを[illegible]に似せました。鉄血では兄弟のキラ率を微調整[illegible]それも楽[illegible]です

カルタ

東洋系で黒髪、赤[illegible]を[illegible]示[illegible]たので「夜叉姫」[illegible]キラキ[illegible]物語[illegible]た服の[illegible]です。結果、最終的に髪は真っ白になっ[illegible]ました。七宝の[illegible]は私物で[illegible]のものになっ[illegible]ます。のちに幼少時の[illegible]が必要[illegible]なったときは[illegible]ばを短[illegible]ました。



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
CHARACTER

イシュー家

カルタ・イシュー

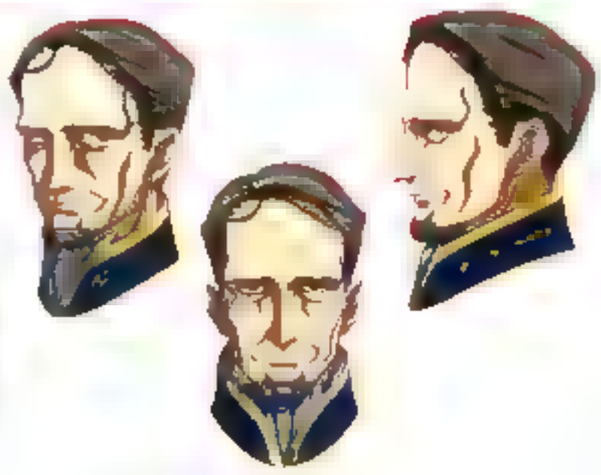
CARTA ISSUE

ギャラルホルン地球外縁軌道統制統合艦隊司令官。若くして階級は一佐。異例の出世スピードもセブンスターズの筆頭、イシュー家の令嬢ゆえである。この時代、地球軌道上にまで戦闘が及ぶことはなく、彼女の艦隊は張り子の虎と位置づけられている。それでも高潔な彼女は艦隊を鍛え、みずからモビルスーツで指揮を執る。

コート

親衛隊

カルタ直属の部隊で、常に彼女の周囲を固める。モビルスーツ戦においても統制の取れた戦術を得意とする。全員金髪なのはマクギリスへの恋心からだろう



ギャラルホルン

クランク・ゼント

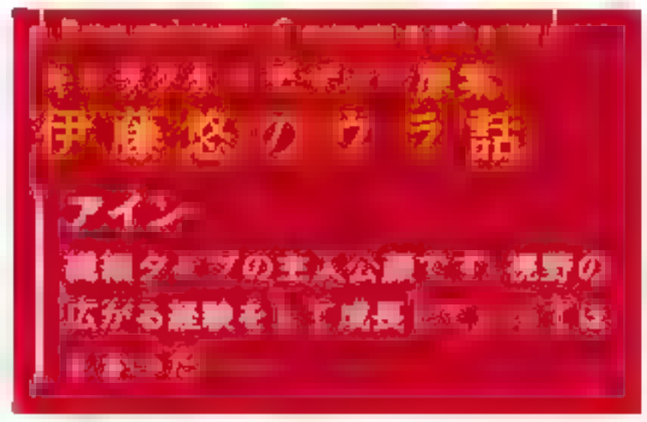
CRANK ZENT

ギャラルホルン火星支部に所属するグレイズのパイロット。階級は二尉。老練でパイロットを養成する教官でもあった。CGSの襲撃時、自分たちを倒したモビルスーツに少年兵（三日月）が乗っていたことを知り、心を痛める。次に単機で出撃し、三日月との決闘を申し込む。それは彼なりの配慮のつもりであった。

アイン・ダルトン

EN DALTON

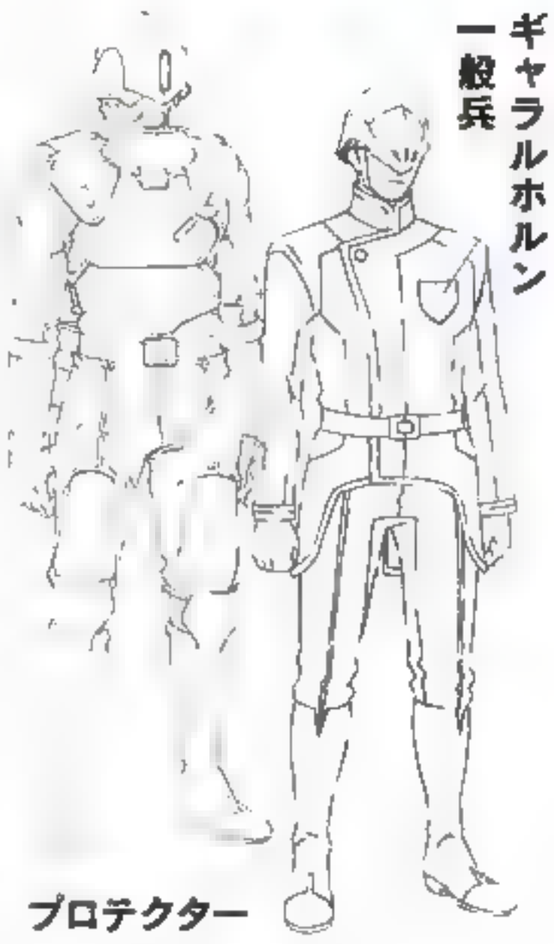
ギャラルホルン火星支部に所属する若きモビルスーツパイロットで階級は三尉。オーリスとクランクに付き従い、CGS基地へグレイズで初めて出撃する。初陣から上官を失い、敬愛するクランクを三日月に殺されたことで、執拗に鉄華団を追うことになる。地球圏では、母が火星生まれであることから不当な差別を受ける。



コーラル・コンラッド

CORAL CONRAD

ギャラルホルン火星支部の支部長。火星での独立運動を抑止するため、地球へ向かうクーデリアの暗殺を画策する。ギャラルホルンの腐敗を体現したような人物である。保身のため、火星支部に訪れた監査官のマクギリスに何とか取り入ろうとする。



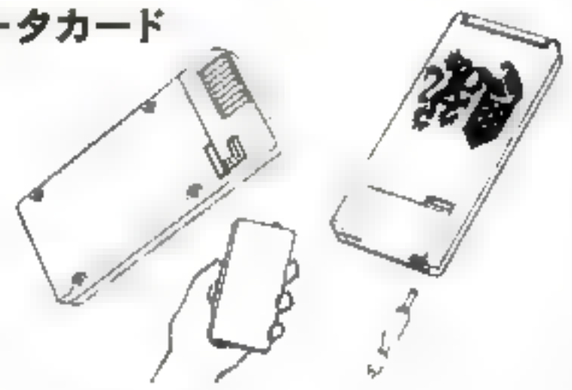
ギャラルホルン一般兵

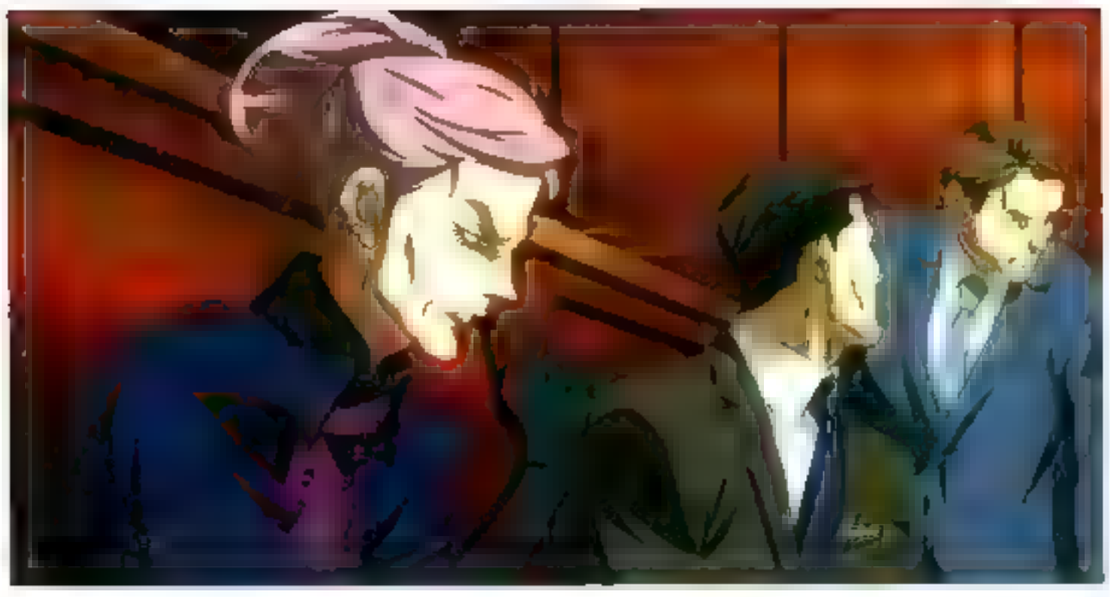
プロテクター

クランクの徽章

形見となってしまったクランクの徽章を、アインは地球でも常に持ち歩いている

データカード





アーブラウ

4大経済圏のうちのひとつ。地球で鉄華団とクーデリアを待つのは？

蒔苗・東護ノ介

MAKANA TOGONOSUKE

元アーブラウの代表で、クーデリアが火星のハーフメタル資源に関する規制を解除してもらうよう交渉を進めていた人物。贈収賄疑惑をかけられ、代表から退いている。政界へ返り咲くため、鉄華団に依頼をもちかける。

アンリ・フリュウ

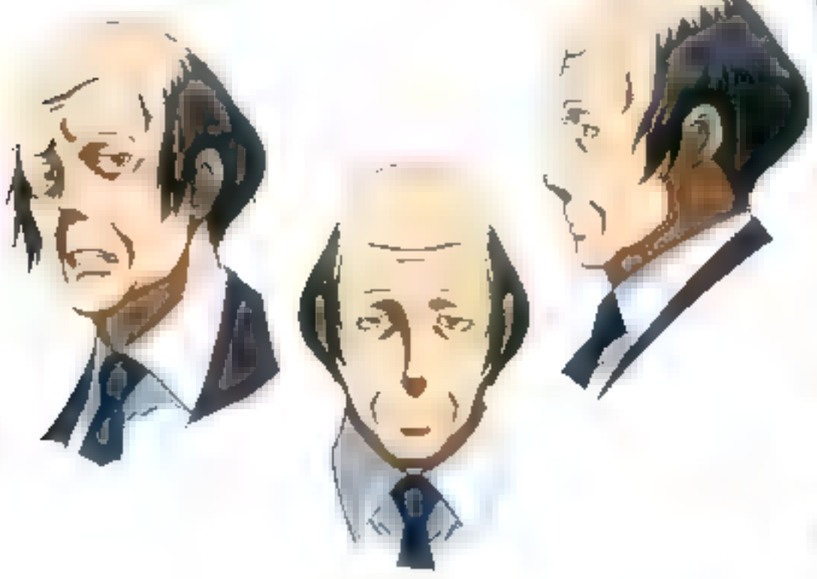
HENR FLEURS

アーブラウの女性議員。代表を退いた蒔苗の次期代表と目されている。本来なら政治家として控えるべきである、ギャラルホルンとのつながりをもっている。

ラスカー・アレジ

LASKER ALES

アーブラウの議員で、蒔苗の派閥ではまた議会に発言力を残している。オセアニア連邦に亡命中の蒔苗を本国に迎えて、全体会議で蒔苗を再選させるべく、ほかの議員へ働きかける。



ブルワーズ

地球と火星の裏ルートの航路に出没する宇宙海賊。そこには虐待に耐えて生きるヒューマンデブリがいた

クダル・カデル

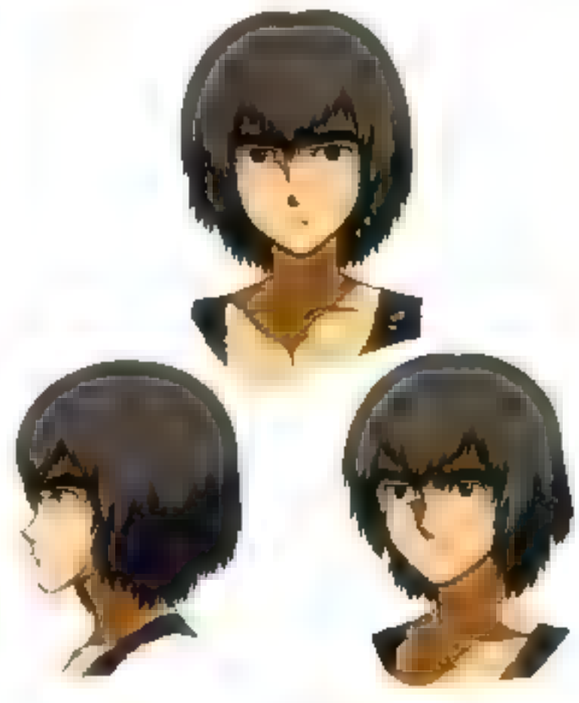
KUDAL CADEL

ガンダム・グシオンのパイロット。マン・ロディを従えて、略奪行為を繰り返していた。昌弘たちヒューマンデブリの少年に暴力を振るい使い捨てる。会話に女性口調が混ざる。

昌弘・アルトランド

MASAHIRO ALTLAND

生き別れになっていた昭弘の弟。ヒューマンデブリとしてブルワーズに所属し、マン・ロディのパイロットとなって、昭弘の前に現われた。昭弘は、この再会を自分への罰と受け取る。



ブルック・カバヤン

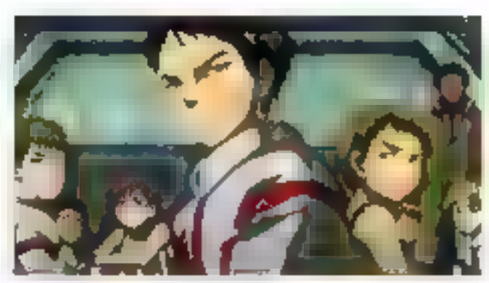
BROOKE KABAYAN

武闘派で知られるブルワーズの頭領。マクギリスに拾われたトドの依頼を受けて、クーデリア奪取のため鉄華団を襲ってくる。

プロテクター

アストン

昌弘と同じくヒューマンデブリで、マン・ロディに乗り込む。保護された後は、生き残った仲間と鉄華団のメンバーとして迎えられる



ビトー　デルマ

ブルワーズのヒューマンデブリ

ブルワーズは、ヒューマンデブリの少年たちに阿頼耶識の手術を行ない、マン・ロディで略奪を手伝わせていた

ヘルメット

ドルト2

アフリカンユニオンが管理する工業コロニー。そこでも火星同様に、地球の経済圏から虐げられてきた人々が暮らしていた

ナボナ・ミンゴ

NAVONA MINGO

ドルト2で働く労働者組合のリーダーで、鉄華団が歳星から運んできた積み荷の受取人。ドルトカンパニーを相手に、劣悪な労働環境や待遇の改善を訴えていた。

サヴァラン・カヌーレ

SAVARIN CANELE

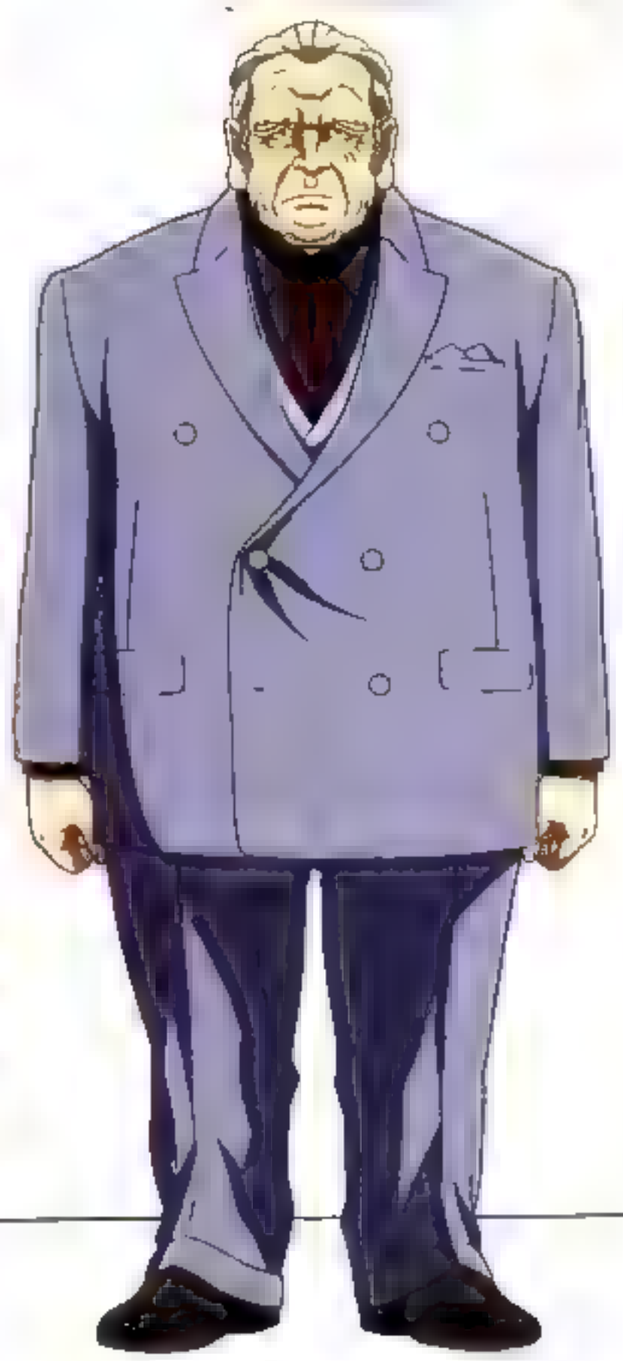
ビスケットの実兄。両親の死後、彼だけがドルトコロニーに残ることになった。アフリカンユニオンの公営企業、ドルトカンパニーに勤める。

ドルト2の
テレビクルー

ノブリス・ゴルドン

NOBLESS GORDON

地球圏、圏外圏で知られる大富豪。クーデリアを支援しながら、裏で暗殺を画策する張本人でもある。死線を乗り越えて変貌していくクーデリアと鉄華団に興味を覚える。



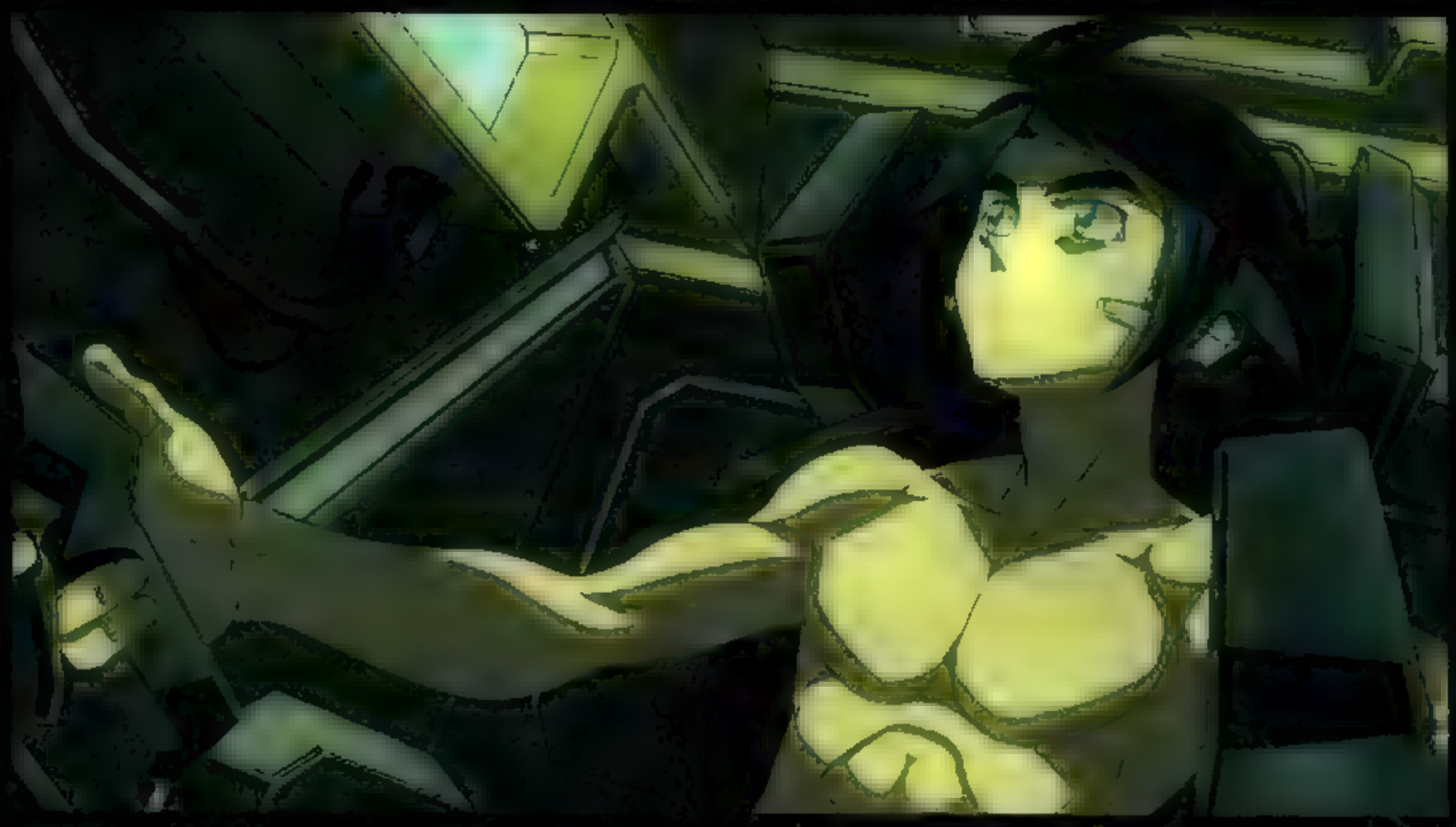
THE DOCUMENT OF

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

STORY GUIDE

of the first season



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

CGS編

第1話 鉄と血と

人類を破滅の危機に追い込んだ大戦「厄祭戦」から約300年。世界は大きくその姿を変え、宇宙を統べる地球圏と、その支配下に置かれた圏外圏とに分かたれていた。国家の形は失われ、巨大な4つの経済圏がその代わりとなり、地球から遠く宇宙の隅々へとその影響力を及ぼしていた。地球を頂点とするいびつな統治構造は地域間の経済レベルの格差を増大させ、搾取される側となった圏外圏は困窮にあえぐこととなった。

火星の一都市、クリュセ独立自治区代表の娘、クーデリア・藍那・バーンスタインは、貧困に苦しむ人々を救うため、地球の圧政からの解放をめざす火星独立運動にその身を投じていた。

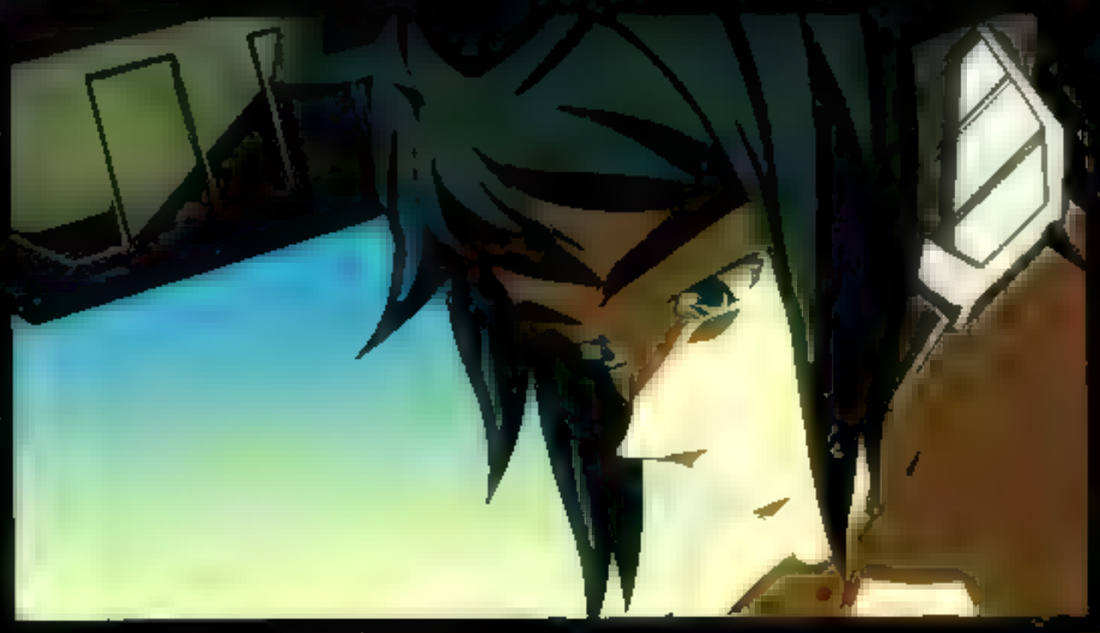
4大経済圏のひとつ、アーブラウ代表の蒔苗東護ノ介との直接交渉の機会を得たクーデリアは、地球行きの警護を民間警備会社クリュセ・ガード・セキュリティ（以下：CGS）に依頼する。

その出発前夜、クーデリアの父、ノーマン・バーンスタインの審告を受けたギャラルホルンの部隊が、CGS基地を急襲する。

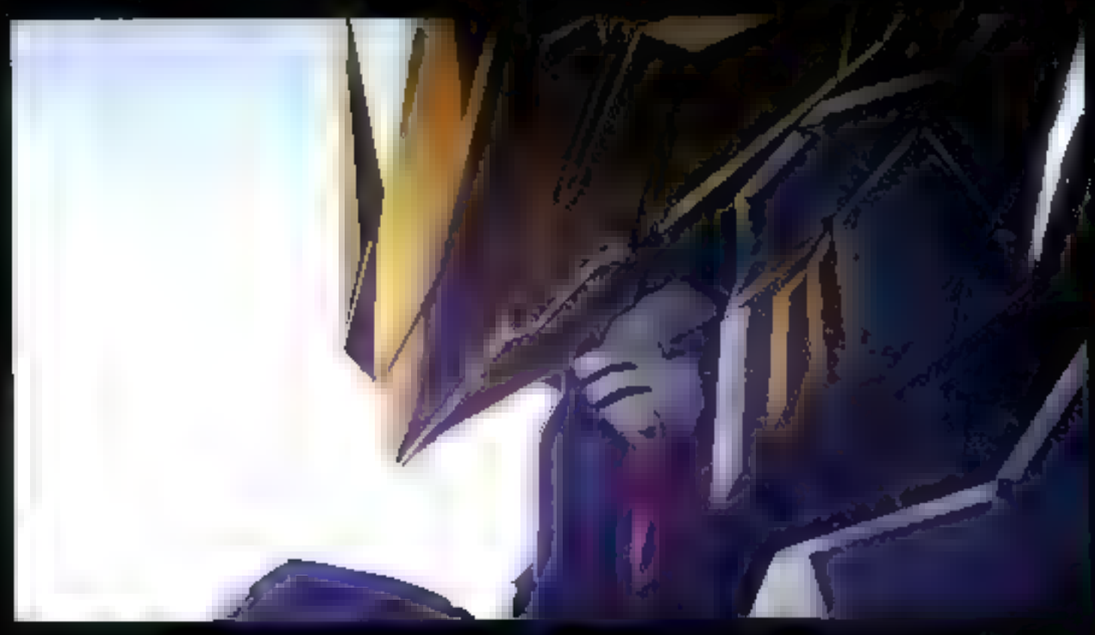
一撃離脱、ギャラルホルンのMS・グレイズの出現によって窮地に立たされる。この危機を救ったのは、CGS基地の動力源として利用されていた旧時代のMS――ガンダム・バルバトスだった。三日月・オーガスの駆るバルバトスが、グレイズを一撃のもとに葬り去る。

次は、どうすればいい？
オルガ

PICK UP



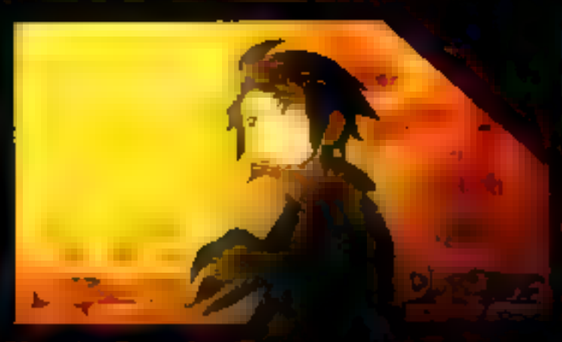
ギャラルホルンのグレイズを圧倒的な力で撃破したバルバトスだが、
阿頼耶識システムによる機体コントロールは体への負担も大きい

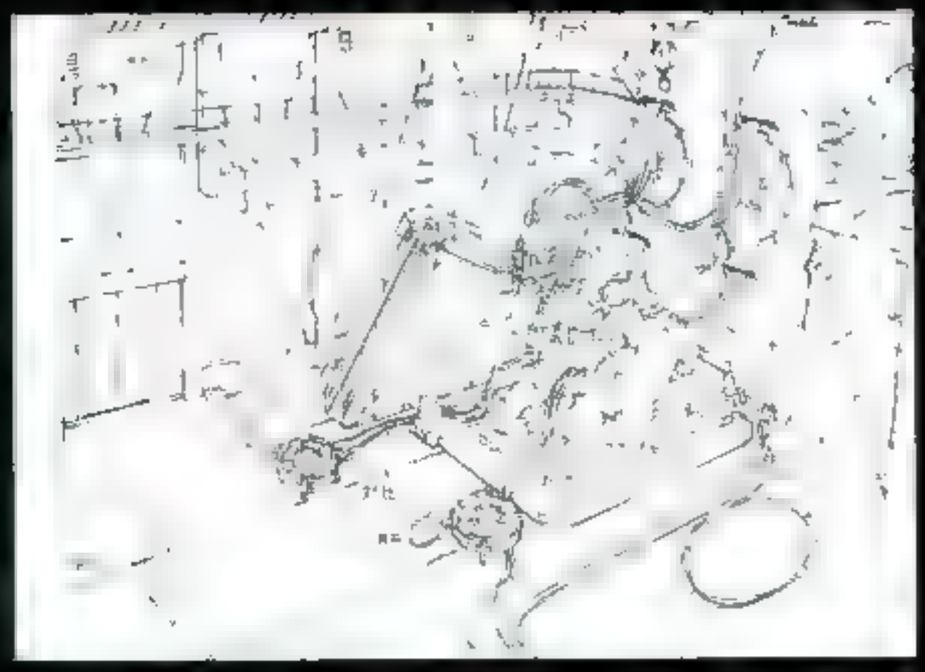


本当のことを見たいし、
本当のことに触れたいの

PICK UP

対等な立場であることのあかしとして、三日月に握手を求めるクーデリア。
しかし逆に、その行為自体が差別意識の表われだと見透かされてしまう





第1話冒頭でオルガが眠っていたCGS地下施設。マルバ・アーケイが火星の砂漠で発見したバルバトスはまだエイハブ・リアクターが生きていたため、動力源として収容されていた

Setting Materials

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Main Characters

#1

三日月とオルガの関係を、短い尺の中でどう打ち出していくかというところがいちばんの悩みどころでした。オルガの叫びに三日月とバルバトスが答えるシーンをアフレコで見たときには、興奮で震えました。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

CGS編

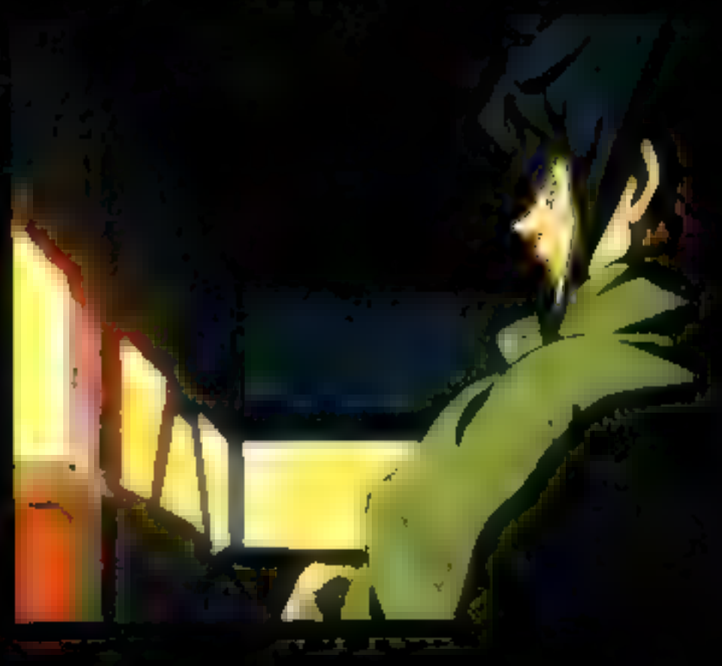
第2話 バルバトス

バルバトスの一撃でグレイズに機乗していた指揮官オーリス・ステンジャーを失ったギャラルホルンの襲撃部隊。オーリスとともに出撃したクランク・ゼント、アイン・ダルトンのグレイズ2機がバルバトスに戦いを挑むが、阿頼耶識システムを搭載したバルバトスの前になす術なく撤退していく。しかし初めて阿頼耶識でバルバトスとリンクした三日月の身体へのダメージは深刻で、三日月はコックピットの中でそのまま意識を失ってしまう……。

ギャラルホルンの撤退後、逃げ出していた正規兵の生き残り部隊がCGSに帰還してきた。敵前逃亡した自分たちの裏切りを棚に上げ、正規兵の一軍をおとりに使ったオルガを糾弾し、執拗に暴行を加える正規兵たち。ビスケット・グリフォンら少年兵はそのようすをただ見ていることしかできない。宇宙ネズミとさげすまれ、虫ケラのように奪われていく自分たちの命。――ついにオルガたちは、ついに決断を下す。自分たちを捨て駒として扱い、虐げ、踏みつけにしてきた大人たちに反旗を翻すことを。自分たちの居場所は、自分たちでつくる。少年たちの逆襲が始まる。

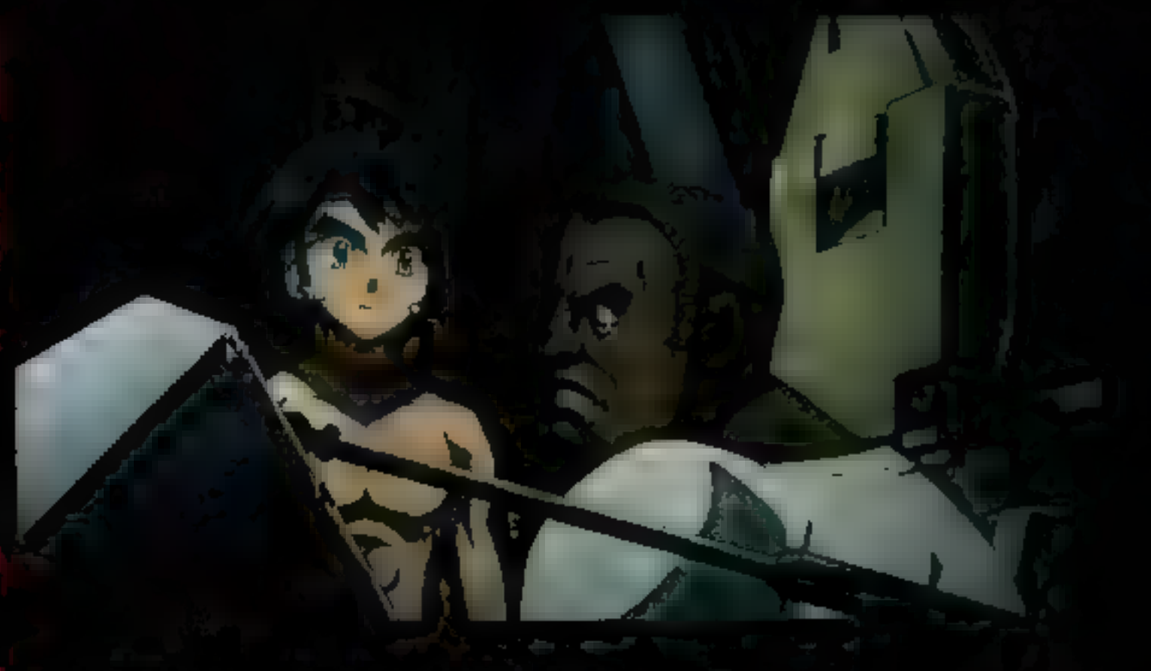
一方、クーデリア暗殺失敗の報告を受けたギャラルホルン火星支部長コーラル・コンラッドは、その責任をひとりクランクに押しつけ、激しくなじる。相手が子供であることに構わず、殲滅を命じるコーラル。クランクはただひとり、グレイズ単騎でCGSへ赴くのだった。

戦場で散った仲間の命。自分のせいだと謝罪するクーデリアに三日月は告げる。仲間たちが死んだのは、あんたひとりのためなんかじゃない。と



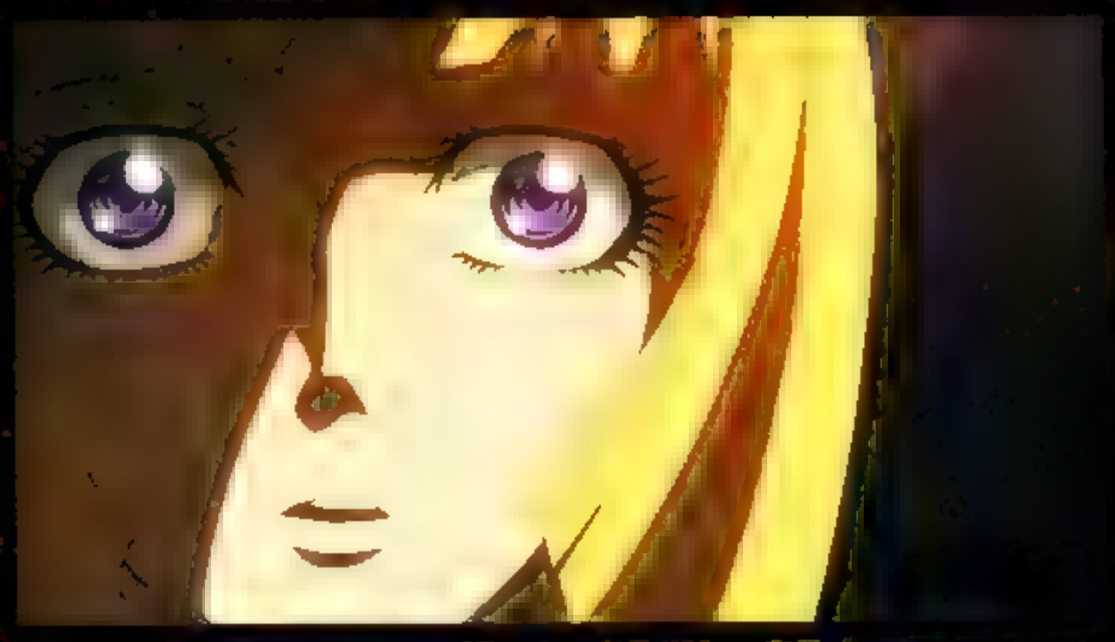
俺の仲間を、馬鹿にしないで

PICK UP

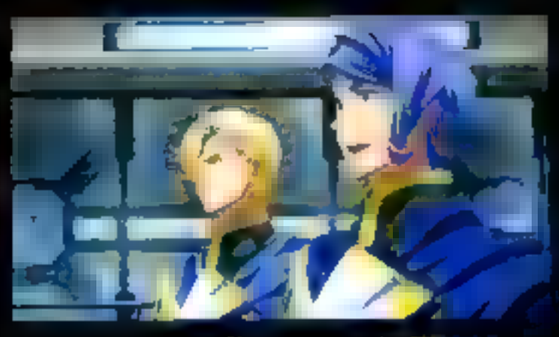


こんなもんでもなきゃ、学もねぇコイツみてぇのにこんなもん動かせるわけないだろう

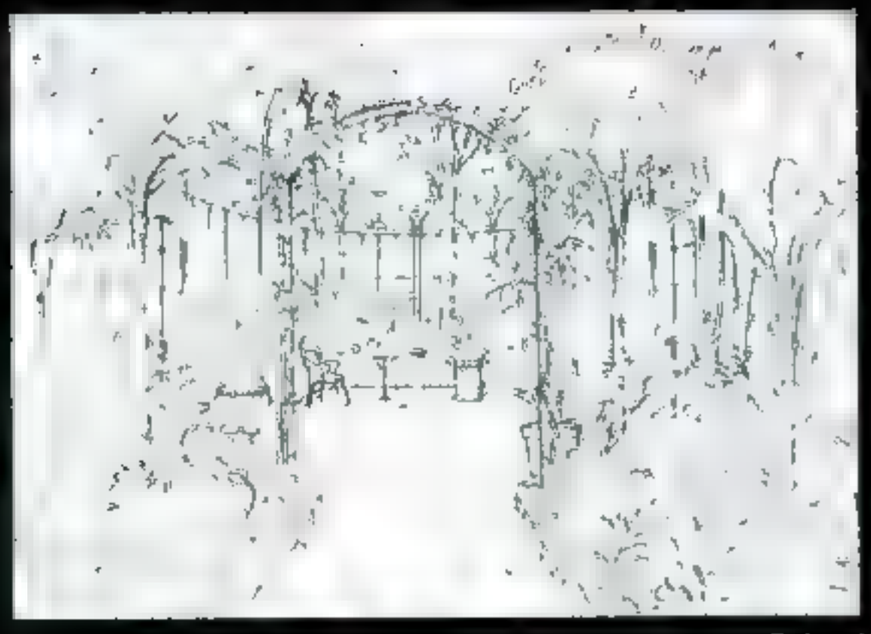
PICK UP



成長期の子供にのみ定着する特殊なナノマシンを注入し、人体と機体の直接リンクを可能にする有機デバイスシステム――それが〝阿頼耶識〟。



Setting Materials



バーンスタイン邸のコンサバトリー（温室）内部。多種多様な観葉植物が育っている。気候が厳しい火星にあっては観賞用植物もぜいたく品のひとつ。クーデリアとフミタンの回想でも登場した。

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

#2

戦闘によって仲間たちの命が多く散った参番組。これから先もずっとこんなやりとりを書いていくんだ……と思うと、想定していたとはいえ精神的ダメージがはんぱなかったです。クーデリアが対峙した現実の重さに動揺するシーンに、その気持ちをつい重ねていました。

CGS編

第3話 散華

世界を分割統治する4大経済圏から独立し、全宇宙の治安と秩序を守護する武力組織ギャラルホルン。その地球本部からマクギリス・ファリド特務三佐、ガエリオ・ボードウィン特務三佐が監査のために火星支部を訪れる。火星支部長コーラルは、独断で部隊を動かしクーデリア殺害をはかったことをくみ隠そうとするが、マクギリスたちは鋭くその虚偽を感じ取る。

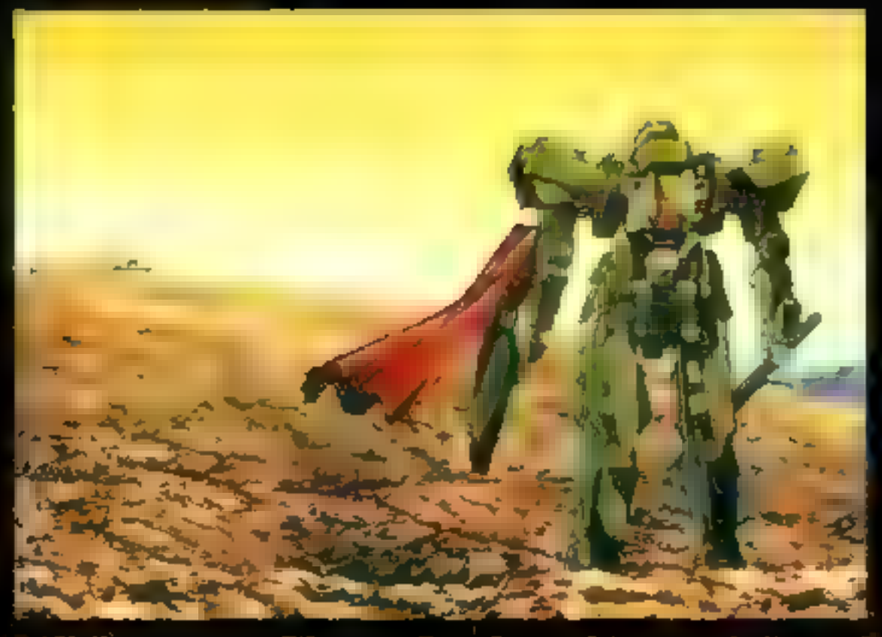
一方、反旗を翻しCGSを乗っ取ることを決断した参番組の面々。正規兵に給仕する食事に薬を盛り、眠り込んでいるすきに全員残らず縛り上げて自由を奪う。その状態でもなお高圧的に振る舞うハエダ・グンネルを、容赦なく射殺する冷酷な三日月。脱退か、服従か。二者択一を迫られた正規兵たちが選んだ道は、退職金を手にCGSを去ることだった。残った大人は、MWやMSの整備を担うナディ・雪之丞・カッサパと、財務を担当するテクスター・キュラスター。そしてよからぬ企てを胸に参番組にくみするトド・ミルコネンの3人のみ。

そこに、赤い旗を身にまとった一機のグレイズが姿を現わす。搭乗するのは、悲壮な覚悟を胸に秘めたクランク・クーデリアの身柄と鹵獲したオーリスのグレイズの返還を求め、MS同士の一騎打ちを申し出る。その決闘を受けて立ったのは、三日月のバルバトス。子供と侮るクランクを撃破した三日月は、死を望むクランクのことばを受けてためらいもなく引き金を引くのだった。

決して散らない鉄の華。CGS 改め〝鉄華団〟に改名したオルガたち参番組。
そんな彼らに、クーデリアは改めて地球行きの護衛の任務を依頼する

私の護衛任務を、続けてください

PICK UP



タランクのグレイズに描かれていた赤い旗は〝決闘〟を申し込む意思を示したもの。戦争を禁じられた厄祭戦以降、雌雄を決する方法のひとつとして〝決闘〟が選ばれていた

ミカはな、強くなくちゃ生きていけないことを知ってるんだ

PICK UP

仲間を守る強さを手に入れるため、自分たちの居場所にたどり着くため。三日月は生死にかかわる危険な阿頼耶識の手術をみずから進んで 3 度も受けた

Setting Materials

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Main Season

#3

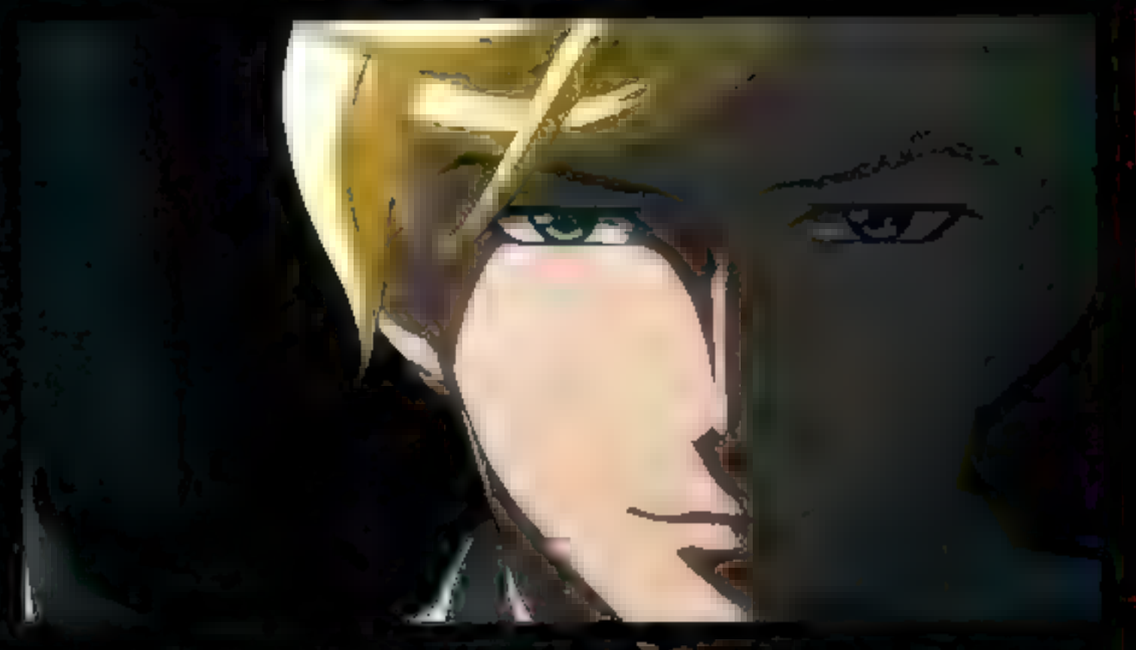
大人としての清さをもったクランク二尉のことばが、三日月には理解できることばとして届かない感じ。三日月の闇の深さだけでなく、子供たちを取り巻く状況の悲哀もにじませることができたらいいなと思っていました。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

鉄血編

第4話 命の値段

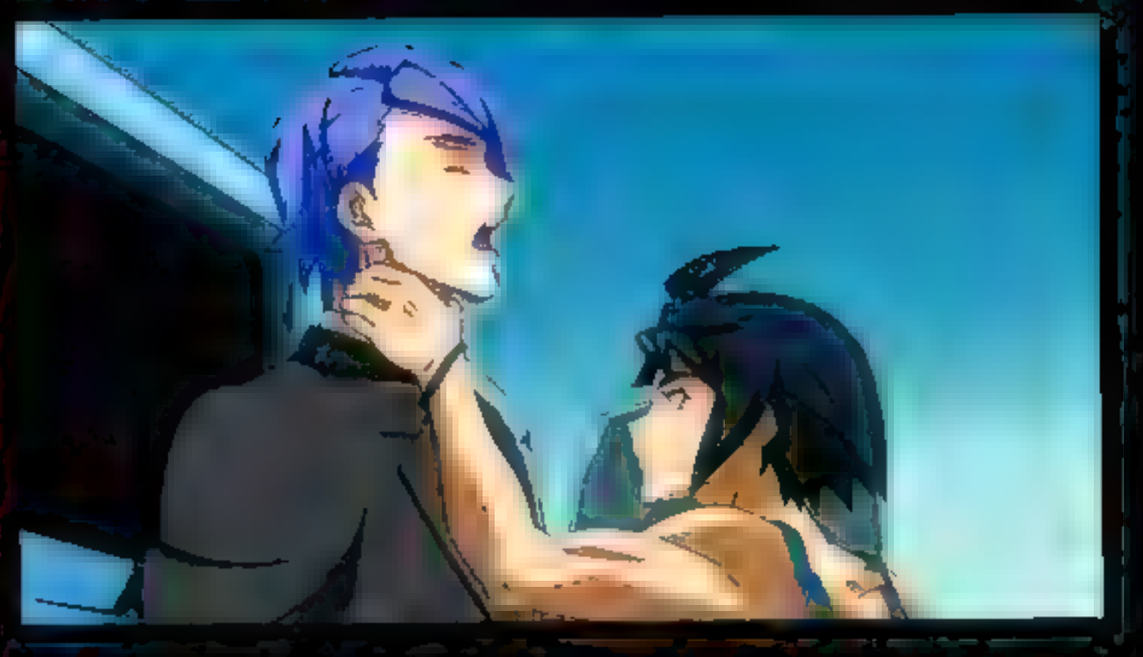
ら果そてルの　のえ与アかるアる火心にスと立　還るのら人り裏ラは、ギ一
のたこいの収三だてえのな。にこ少星を永の連運地択が名のが着ルル、ヤ路ク



CGS から鉄華団と名を改めエンブレムも一新。自分たちはもう虐げられるだけの存在じゃない。これからは自分たちの居場所は自分たちでつくる

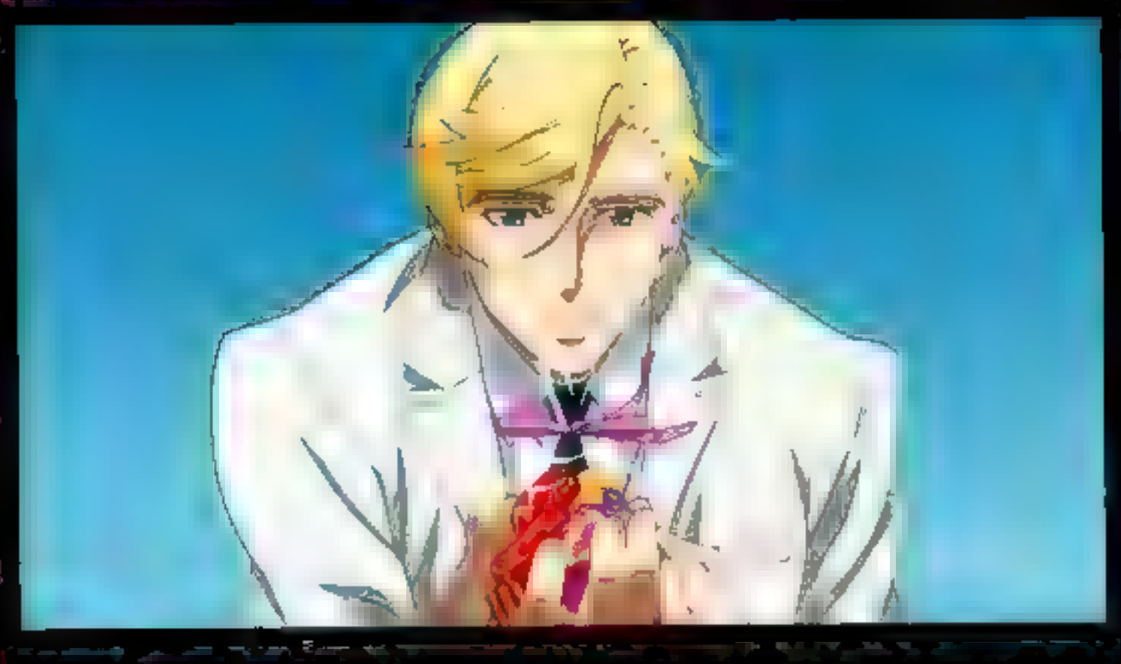
消したかったのは名前だけか。それとも……

PICK UP



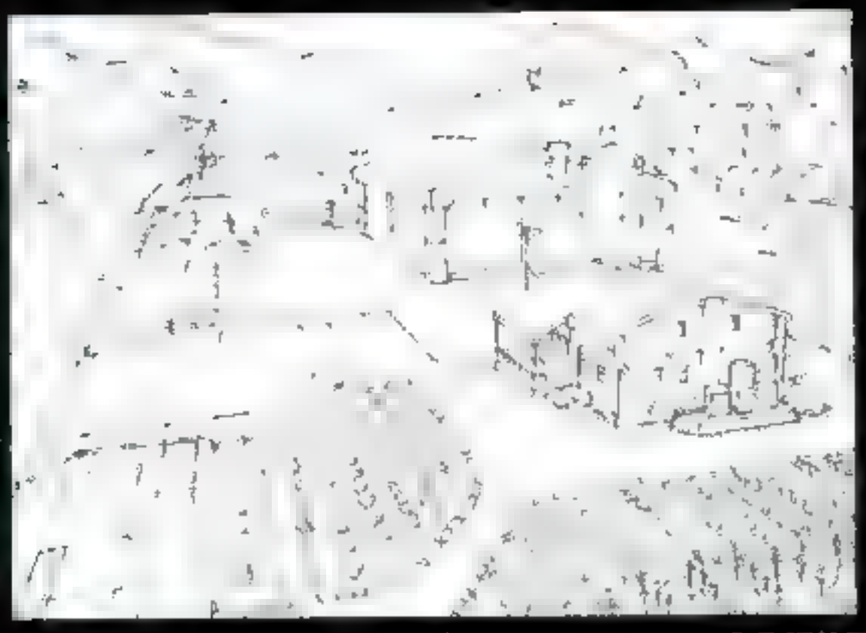
私の名は、マクギリス・ファリドだ

PICK UP



クッキーとクラッカが車にはねられたと勘違いした三日月はガエリオにつかみかかる。マクギリスは驚かせた謝罪にと、チョコレートの包みを差し出す

Setting Materials



桜の農場で主に栽培されているトウモロコシ。バイオエタノールの原料として 10kg が 50 ギャラーほどにしかならない。まっとうに生きるのが厳しい、火星の実情がうかがえる

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#4

桜農場でトウモロコシの揺れるシーンは、全編を通して最も風通しがいいシーンだったかなと。この話数でのガエリオの無礼さ、阿頼耶識手術を受けた子供たちに対しての無理解が、後に第 1 期全体の伏線になりました。

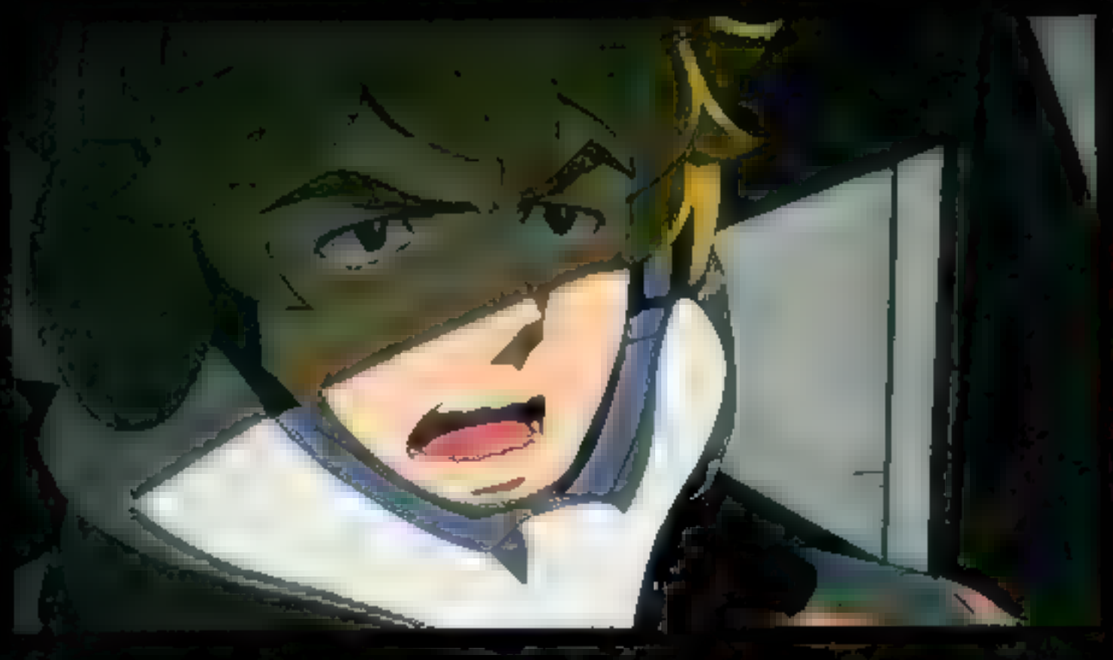
鉄血編

第5話 赤い空の向こう

オルクス商会の手引きで地球をめざすことになった鉄華団。しかしその情報はギャラルホルン側に筒抜けとなっていた。これを名誉挽回のチャンスとにともに見たコーラルはマクギリスとガエリオの提案するこの作戦参加に同意するのだった。

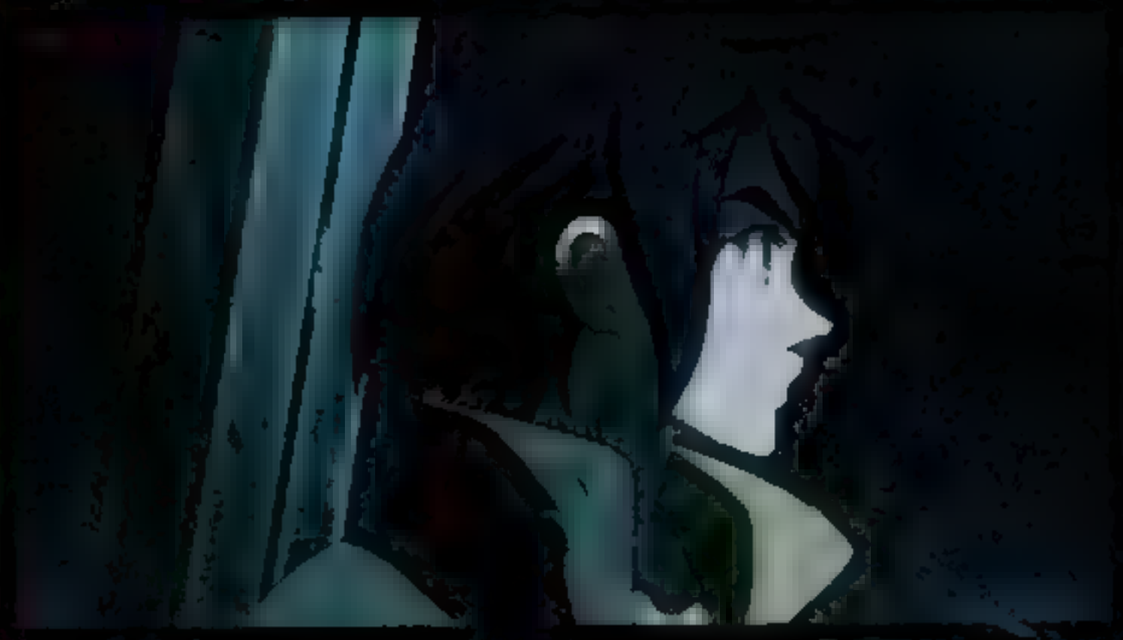
アトラ・ミクスタを炊事係として仲間に迎え入れた鉄華団は、いよいよ火星を離れ地球へと旅立つ。マスドライバーで宇宙へ飛び立ち低軌道ステーションでオルクス商会の輸送船と合流、静止軌道で鉄華団所有の強襲装甲艦イサリビに乗り換える計画を立てる。しかしオルクスの輸送船とともに現われたのは、ギャラルホルンの攻撃部隊。コーラルはノブリスとの契約により クーデリア殺害をはかるが、トドの裏切りを読んでいたオルガはイサリビを低軌道まで降下させていた。

コーラルは三日月と昭弘の連携攻撃によって、逆にその命を落とすのだった。ルンの弘も、コーラルを退けたもののギャラルホを前に ンの追撃はなおも続く。三日月と昭ガは一か八かの賭けに出る。資源採掘用の小惑星にアンカーを撃ち込み、急旋回して追撃してくるオルクスの輸送船を一気に引き離す無謀な作戦だ。命はみごとに成功。鉄華団は一路、地球をめざす。



だから、俺はあんたを絶対に地球まで連れていく

PICK UP

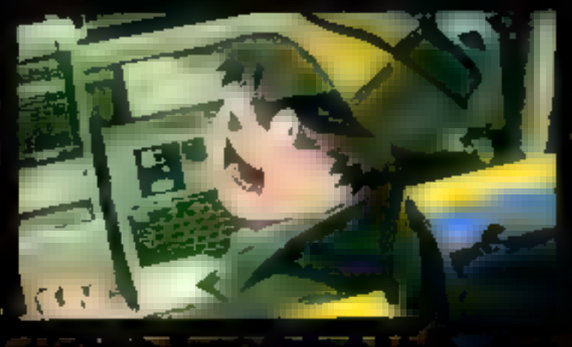


火星を旅立つ前夜、寝つけずに外に出たクーデリアは立哨中の三日月と行き会う。迷いのない三日月の力強いことばに、クーデリアは安堵する

何でもかんでもオルガに頼ってんじゃねえぞ！

PICK UP

危険なアンカー切断の役を買って出たユージン。口と態度はデカいが、やるべきことはきっちりやるユージンに。オルガは絶対の信頼を寄せる



ユージン

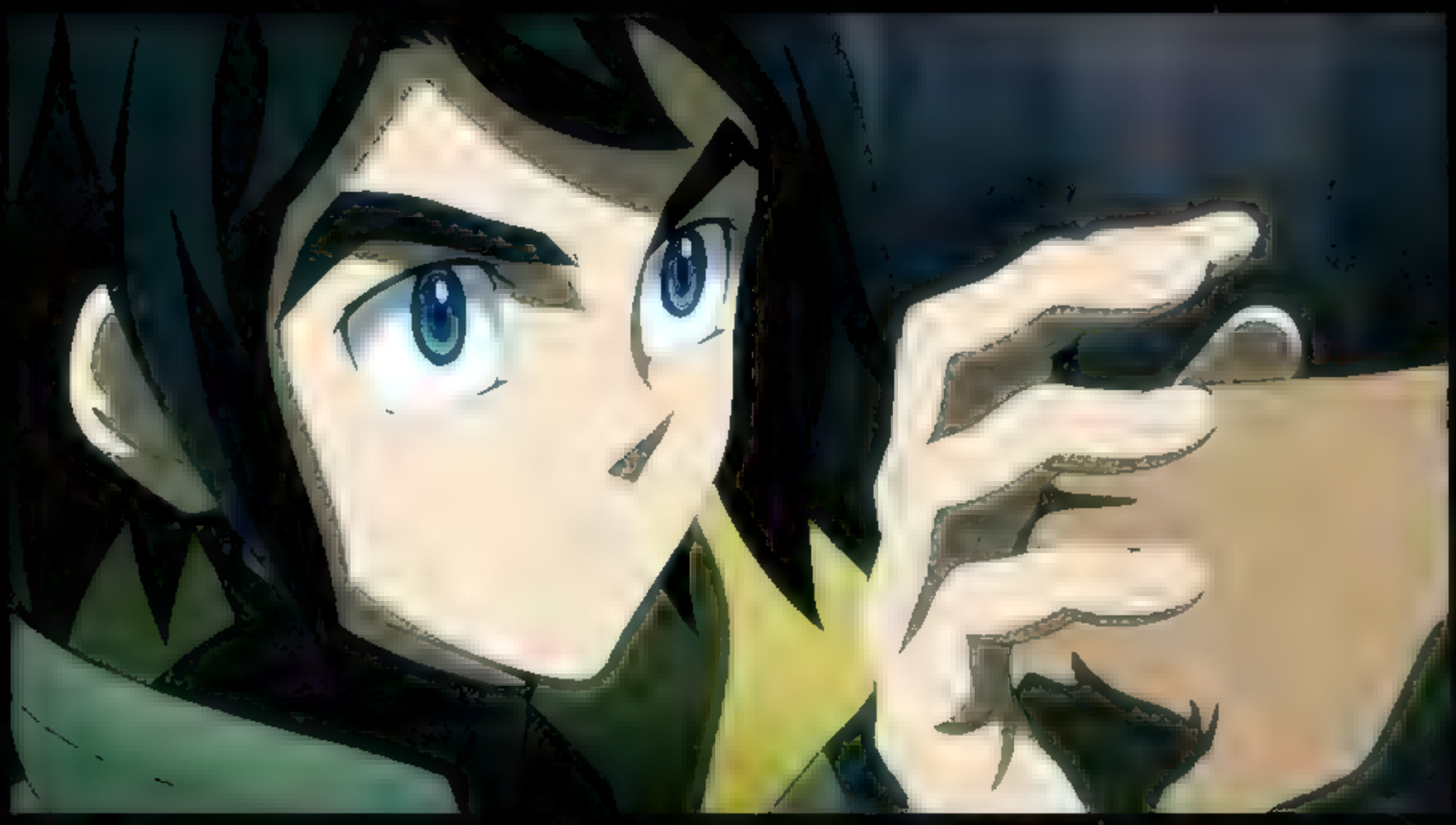
ユージンが乗り込んだ宇宙用のモビルワーカー。左側に爆弾を搭載したコンテナが装着されている。資源採掘用小惑星に撃ち込んだアンカーを外すために使用した

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#5

当初の想定では、ユージンはこの戦闘で脱落する流れでした。でも、これからどんどんいいキャラに育っていくのではという予感のする子だったので、無駄死にさせたくないな……と。あと、やはりトドの存在感ってすごいなと思います。



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

鉄血編

第6話 彼等について

地球への案内役を失った鉄華団は、航路の安全と火星へ残してきた仲間たちの後ろ盾を得るため木星圏に拠点を置く巨大企業〝テイワズ〟と手を結ぼうとする。渡りをつける手立てもあてもないまま、鉄華団はひとまず木星へと進路をとることになる。

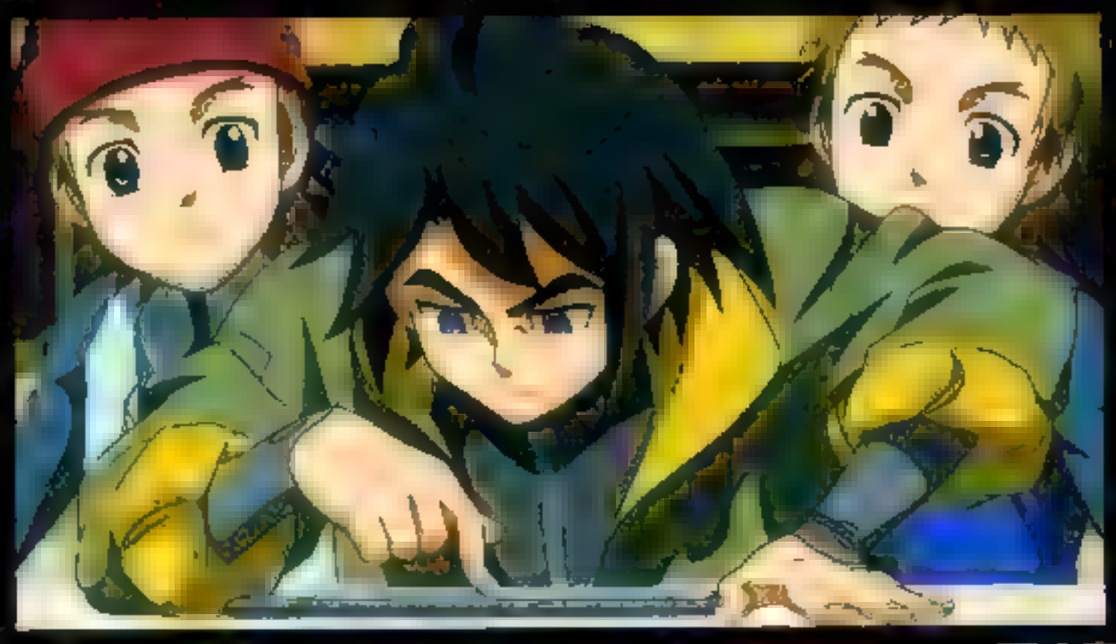
オルガたちが鉄華団の今後について話し合う一方、三日月はそんなことにはまるで興味がない。地球をめざす理由すら知らないという三日月にクーデリアはその目的を語る。4つの経済圏に分割統治され、不当な惑星間経済協定によって搾取される火星の現状を打破すべく、クリュセ独立自治区を統治するアーブラウの代表、蒔苗と直接交渉し、火星の経済的独立の一歩を踏み出すこと――それこそが「火星の人々の自由な暮らしを勝ち取る」ことにつながると、クーデリアは信じているのだった。

鉄華団の少年兵たちと行動をともにするクーデリアは、少年兵の多くが文字の読み書きができないことに気づく。そこでクーデリアは三日月たち少年兵に文字の手ほどきを始める。これまでの過酷な境遇から抜け出し、少年兵たちがようやく手にしたつかのまの平穏――

そこに突如、警報音が鳴り響く。他船からの停船命令がイサリビに届いたのだ。その通信モニターに映し出されたのは、あの忌まわしきCGSの元社長、マルバ・アーケイだった。

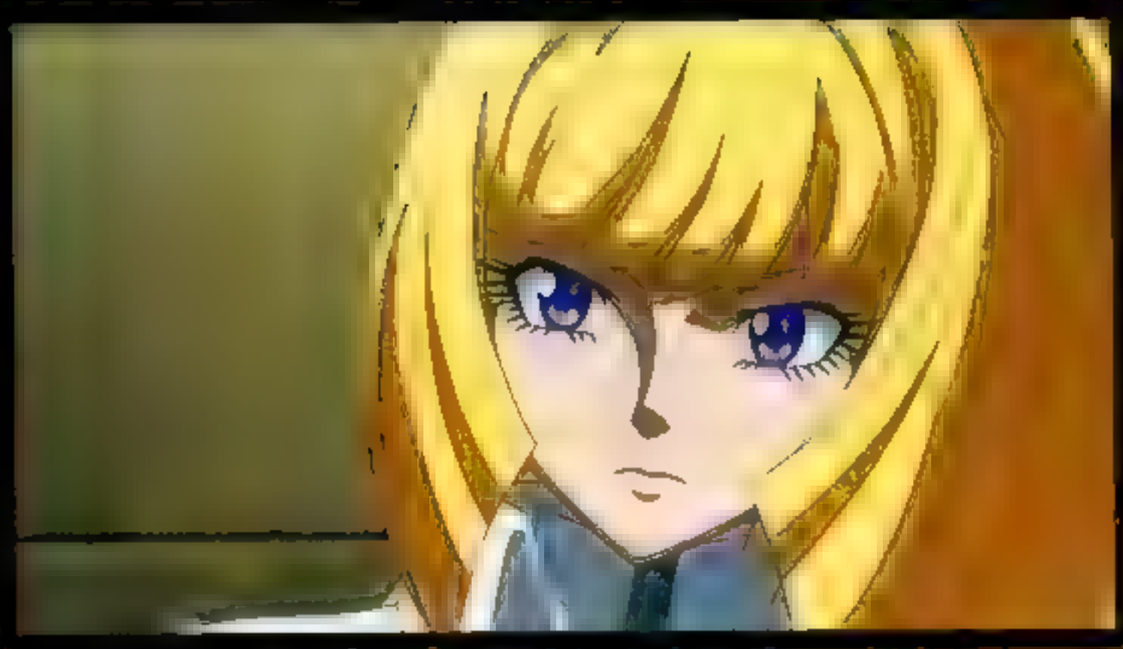
もしよかったら……
読み書きの勉強を
しませんか？

PICK UP



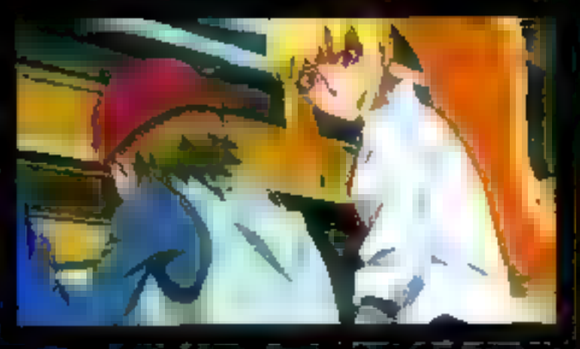
MS の操縦に関しては右に出る者のない三日月だが、文字の読み書きは大の苦手。その下手くそな文字は、年下の少年兵たちに笑われるほど

地球をめざす理由を語るクーデリアに、三日月が問いかける。その問いにクーデリアは、強い瞳でこたえる。「……ええ。そのつもりです」

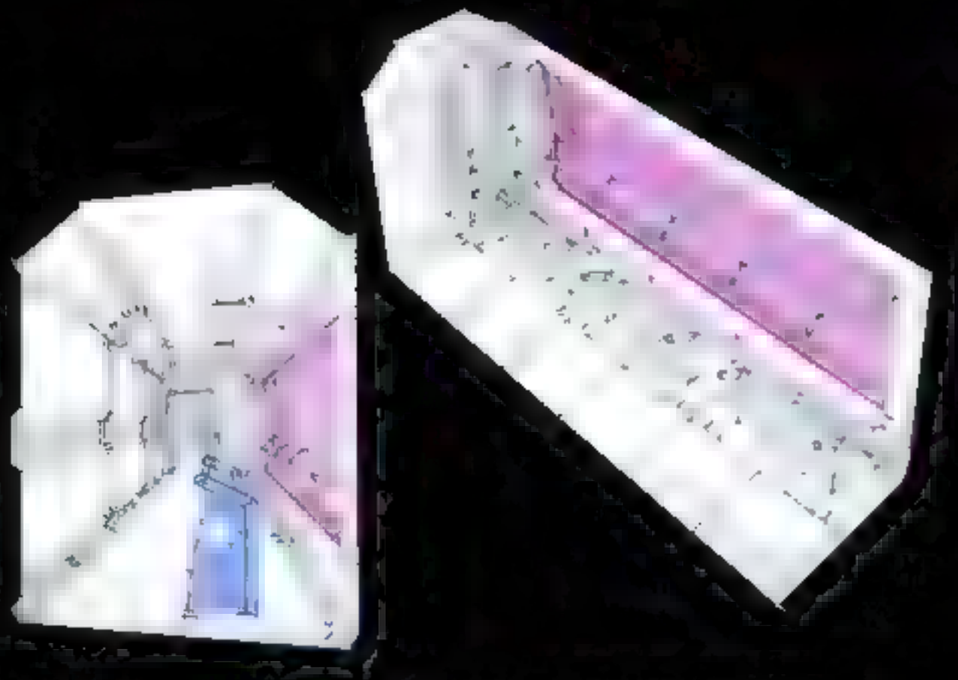


じゃあ、あんたが俺たちを
幸せにしてくれるんだ

PICK UP



Setting Materials



イサリビ艦内にある展望室。オルガがビスケットや三日月と語り合っていた場所で、クーデリアも訪れていた

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#6

クーデリアとフミタンが、どんどん鉄華団になじんでいく。クーデリア先生と子供たちがわちゃわちゃしていると、ほっとします。アトラは、先生というより皆のお母さんですね。少しおばかたけれど一生懸命で、意外と頼れる存在になるといいなと。

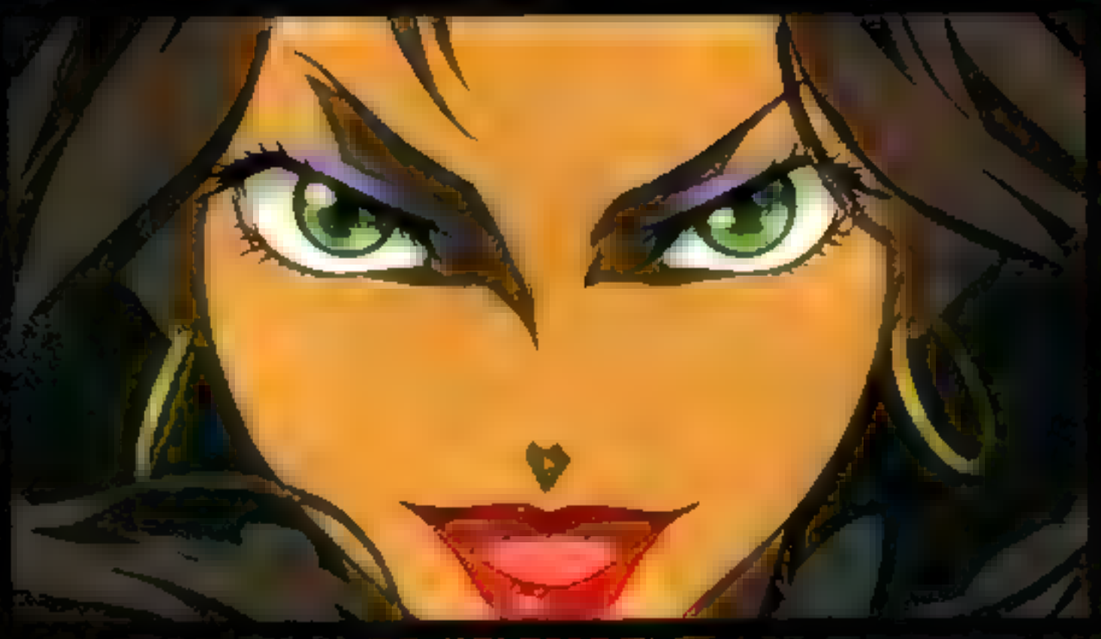
テイワズ編

第7話 いさなとり

「じをくとれタ百れがフ駆アた砲バズ合
もる迎しにるし里にイラるミ三撃ハうス交
事きをの返の団すマをン姿ツの信
はっ約加り引にほしし案をにの毛マ

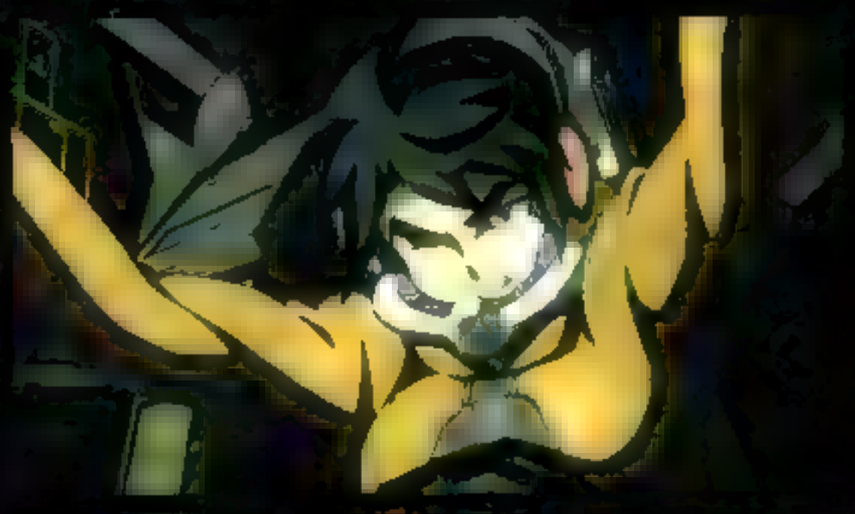
マルバから突然届いた停船命令。通信モニター越しに口汚くオルガたちをののしるマルバを押しのけて、白スーツに身を包んだ長髪のだて男が画面に姿を現わす。男の名は、名瀬・タービン。テイワズの下部組織〝ターピンズ〟を率いるこの男は、テイワズ代表マクマード・バリストンと親子の盃をかわすほどの実力者だという。名瀬は鉄華団に資産のすべてとクーデリアの身柄の引き渡しを要求する。そしてその見返りとして、鉄華団のテイワズ傘下への加入と命の危険のない真っ当な仕事を約束するが、オルガはこの提案をきっぱりと断わる。一度引き受けた仕事は最後までやり抜くのが〝筋〟だ、と。交渉が決裂し、真正面からぶつかり合うことになった鉄華団とターピンズ。イサリビを追うターピンズの艦船〝ハンマーヘッド〟との間で、激しい砲撃戦が始まる。バルバトスで出撃した三日月とグレイズ改に乗る昭弘に、アミダ、アルカとアジー・グルミンが駆る〝百錬〟が迫る。さらにラフタ・フランクランドの高機動MS〝百里〟がイサリビを襲うと、バルバトスがそれに応戦する。機動力に物を言わせた百里の変幻自在の攻撃を前に、スラスター不調のバルバトスは苦戦を強いられる。また2機の百錬を相手にすることになった昭弘も防戦一方。死力を尽くしたMS同士の激闘がついに決着を迎えようとしたそのとき、停戦を命じるオルガと名瀬の声が響く。

「もういい、ミカ！　話はついた！」



さあ、しつけの時間だ、坊やたち

PICK UP



命を奪い合う戦闘というよりも、やんちゃをしたイタズラ坊主を懲らしめるかのように嬉々と戦いを楽しむアミダ。その鉄拳制裁はたぶんに手荒い

ハンマーヘッドのブリッジ内。基本構造はイサリビなどほかの強襲装甲艦と同じだが、オペレーターはエーコを含め皆、女性のみ。男所帯のイサリビとは正反対

Setting Materials

通すと決めた筋は曲げられねえよ

PICK UP

追い詰められ土壇場の決断を迫られたとき、オルガはいつもその決断を見つめる三日月の瞳を感じていた。その無垢の信頼が、オルガを強くする

Scriptwriter's Voice 岡田麿里

Mari Okada

#7

まるまるがっつりとした戦闘回。現場には負担をかけてしまいましたが、すばらしい仕上がりでうれしかったです。タービンズの関係値は個人的にとても好きなので、第２期ではもうちょっと掘ってみたいです。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

テイワズ編

第8話 寄り添うかたち

三日月と昭弘が必死のMS戦を繰り広げていたころ、イサリビのオルガたちも命懸けの作戦を決行しようとしていた。それは、ユージンの阿頼耶識による操船でイサリビをハンマーヘッドに肉薄させ、すれ違う瞬間にMWで乗り移るという捨て身の強襲作戦。無事にハンマーヘッド艦内へ侵入を果たしたオルガたちは、一滴の血も流すことなくブリッジの制圧に成功するのだった。

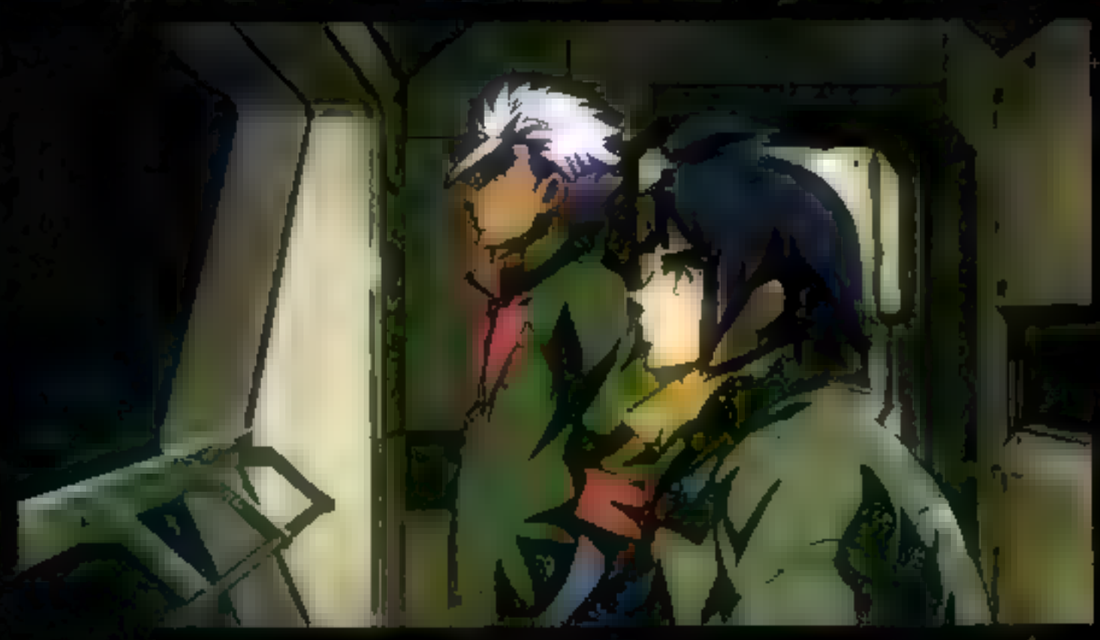
鉄華団がその実力を行動で示したことで名瀬は彼らを認め、取り引きに応じようとする。オルガたちが求めるのは、地球へ安全に航海するための案内役と、鉄華団がテイワズの傘下に入りその後ろ盾を得ること。名瀬はオルガたちの提案をボスのマクマードに通すことを快諾する。オルガたちはマクマードの裁可を得るため、テイワズの本拠地、大型惑星巡航船〝蔵星〟に向かうことになる。

火星に残った仲間から運転資金が尽きそうだと連絡を受けたオルガたちは、これまでの戦闘で鹵獲したMSのパーツや資材の売却を名瀬に願い出る。鉄華団の苦しい財政状況を知った名瀬は、そんな状況の中なぜ最初に提示した好条件をけったのかと問いかける。その提案を受ければ、鉄華団はバラバラになってしまう。死んでいった仲間の流した血と、彼らから託された未来。それを背負った鉄華団は、何があろうとも離れることはできない——そう答えるオルガに名瀬は言う。それはもう仲間じゃない、家族だと。

――あいつらの死に場所は、鉄華団の団長として。俺がつくる

PICK UP

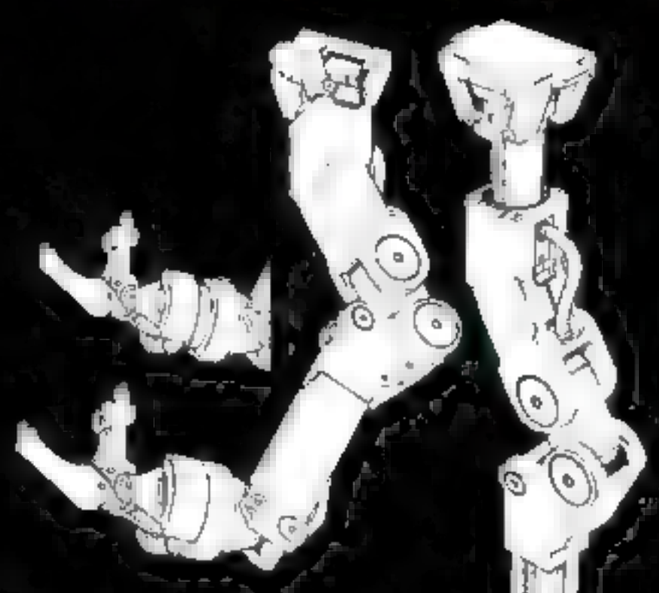
団長として仲間の死の責任を引き受ける覚悟を問われたオルガ。熱くなり気負うオルガを名瀬は子供扱いするが、同時に好ましく思うのだった



覚悟は見せてもらった。取り引き、考えてやろうじゃねぇか

PICK UP

ブリッジを制圧されてなお、赤髪の表情を浮かべる名瀬。逆に鉄華団のみごとな手際を楽しんでいるかのよう。これぞ大物の貫禄



モビルスーツ共用ハンガー。イサリビ格納庫の天井に3基設置されている。モビルスーツの股間部分をつかむようにして固定する

Setting Materials

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Mari Okada

#8

名瀬と対峙することで、オルガが鉄華団をどう考えているかが浮き彫りになる。ここで、「家族」というキーワードを入れこみたいなと思いました。鉄華団は明確な敵という存在をもっていないので、家族というのがぶれない中心になればいいなと。

テイワズ編

第9話 盃

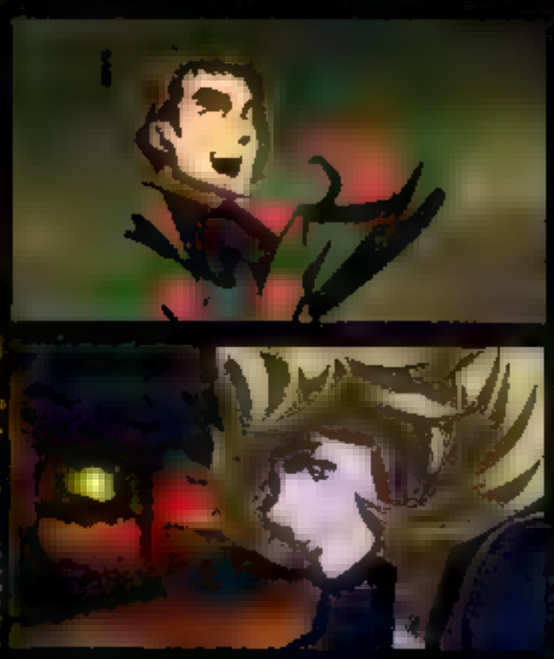
テイワズの本拠艦・歳星に到着したオルガたちは、名瀬の手引きでボスのマクマードと対面を果たす。そして名瀬の口添えもあり、晴れて鉄華団はタービンズの兄弟分となり、テイワズの傘下に加わることになる。

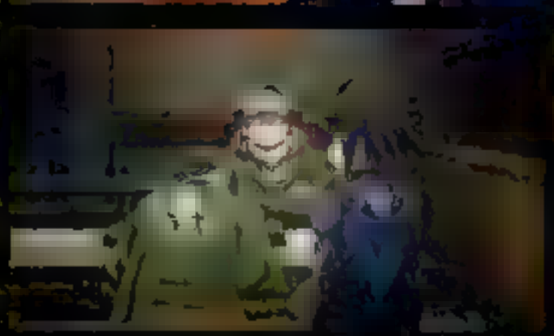
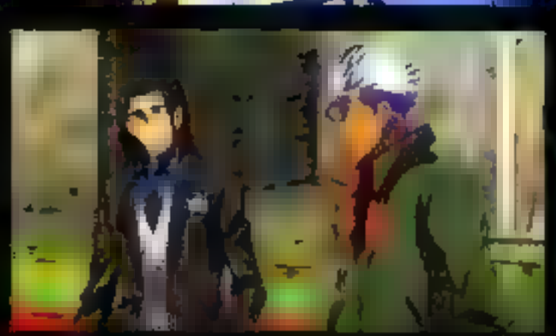
鉄華団と話をつけ終えたマクマードは、火星独立運動の旗手・クーデリアとの面談を求める。そこでマクマードは、クーデリアが進む道の先にはより多くの流血が待ち受けていることを告げる。火星の独立によってバランスを失った経済の混乱は、新たな利権争いの火種となり戦争を生む。マクマードはそのいっさいからクーデリアを守ることを条件に、火星のハーフメタル資源の利権を求めるのだった。

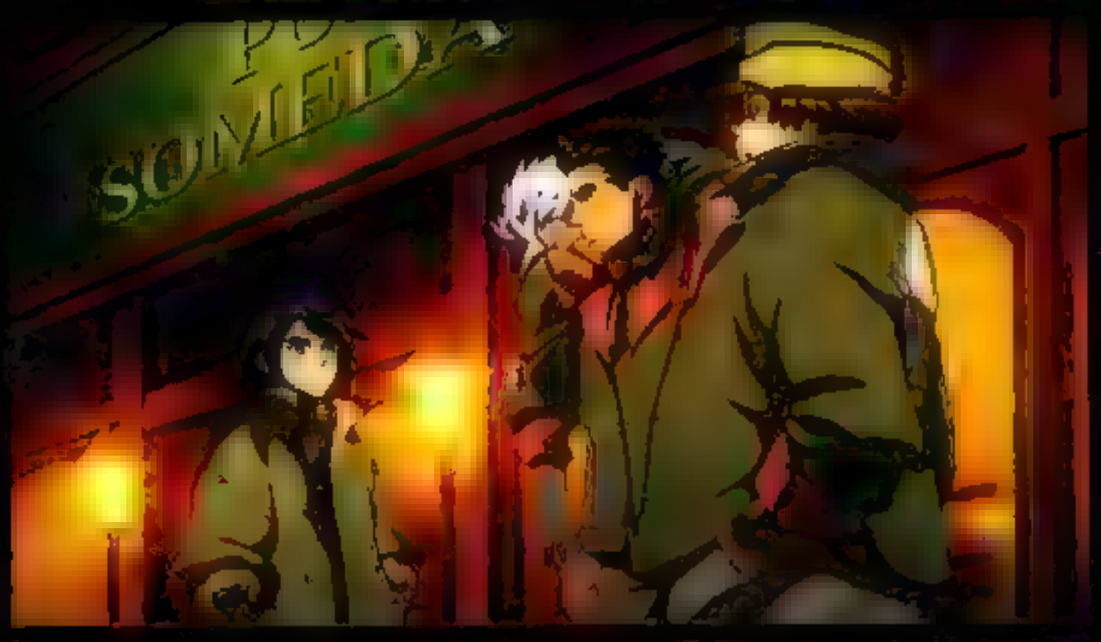
名瀬に託した鹵獲品が高値で売れ、大金を手にした鉄華団。オルガはみんなを慰労しようと、年少組には大量のお菓子を買い込み、仲間を引き連れ夜の街へと繰り出す。はしゃぎすぎてバテてしまったオルガは、昭弘の背中でつぶやく。

「家族がつくってやれる。お前らにも、やっと胸を張って帰れる場所」

テイワズ傘下で鉄華団は、タービンズと四分六の兄弟となった。オルガと名瀬がかわす盃を、そろいの紋付きで見守る一同。これで、準備は万端整った。まだはるか遠い地球へと、イサリとハンマーヘッドがともに旅立つ。



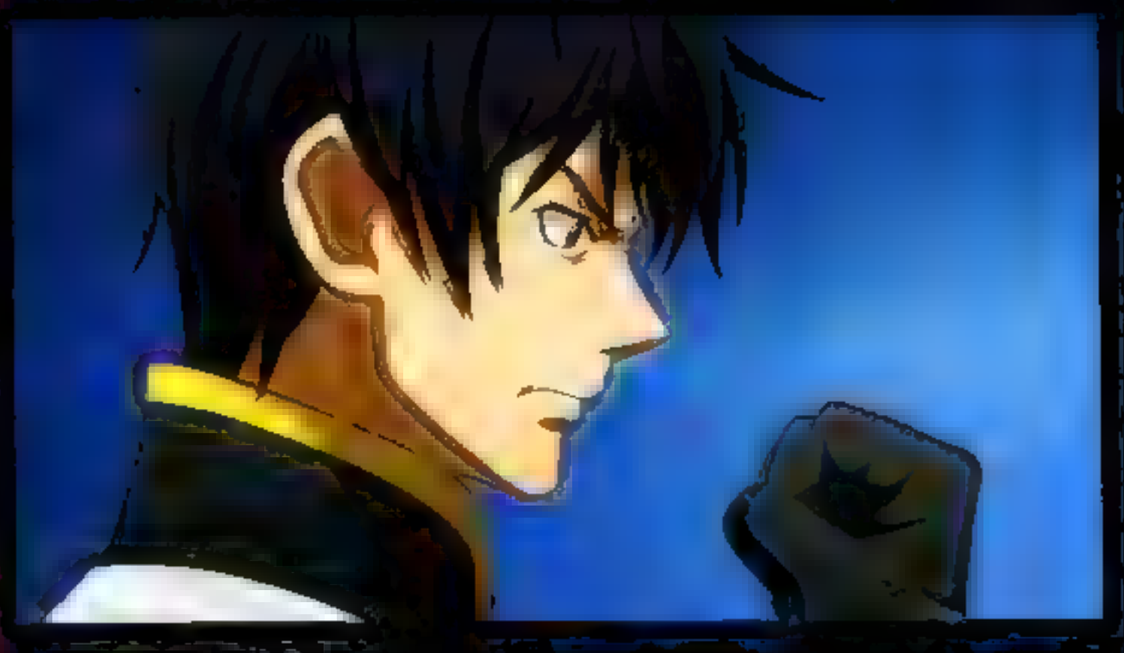





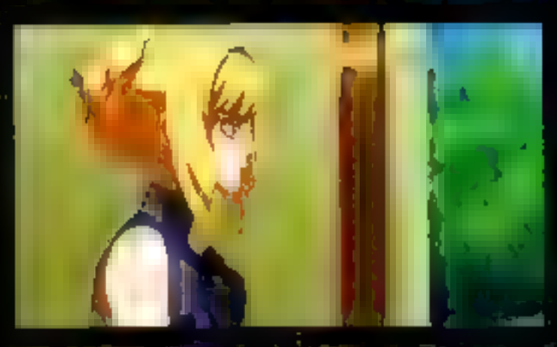
家族サービスを名目にはしゃぎすぎたオルガ。タービンズとの盃の儀を前に、大切な家族と楽しく過ごしたかったのかもしれない

これから何があっても……俺らが変わることはない

PICK UP



敬愛する上官クランクの命を無情にも奪い去った鉄華団。託された徽章を握り締め、アインは鉄華団への復讐を固く誓う



Setting Materials

歳星内にあるマクマードの邸宅。厳重なセキュリティが施されている。屋敷は洋風の造りだが、マクマード本人の趣味は盆栽。

罪のある子供なら、手にかけていいですよね。クランク二尉

PICK UP

Scriptwriter's Voice 岡田麿里

Mari Okada

#9

個人的な趣味嗜好として、やたらと盛り上がった話数です。なにげに苦労したのが、漢字の当て字ですね。三日月にもオルガにも「我」が入っちゃってどうしようと思ったので、逆にせりふに利用しました。

テイワズ編

第10話 明日からの手紙

タービンズを案内役に地球をめざすことになった鉄華団に、火星の仲間から知らせが届いた。幼い妹クッキーとクラッカからの便りにビスケットは顔をほころばせる。と、そこに妹からメールが届いたというタカキ・ウノがやってくる。鉄華団での稼ぎで妹を学校に通わせることが夢だと語るタカキも同じ夢をもつ2人は、今まで以上に仕事に精を出すのだった。

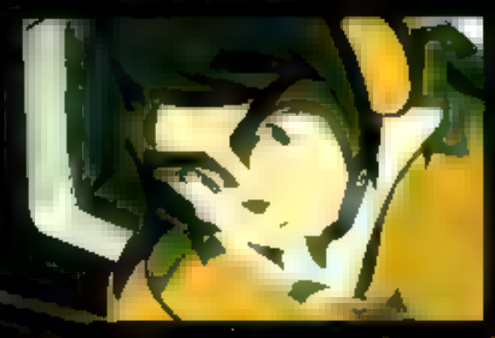
テイワズからのお目付役として、イサリビが乗艦してくる。年上目線で事あるごとに子供扱いしてくるメリビットにステープルトンからの手紙を抱くオルガだが、マクマードクーデリアのもとにも火星の母親朋巳からメールが届く。クーデリアよりもバーンスタインの家名を案じる内容にギャラルホルンにその身を売られ、母もただそんな父に追随するのみでクーデリアを本心から心配しようとしない母親はなくとも心から信頼できる仲間がいるアトラをクーデリアはうらやむ。アトラはそんなクーデリアも「鉄華団の家族の一員」だと励ますのだった。

早く仕事で一人前になろうと張り切るタカキは、グレイズ改で哨戒に出る昭弘に同行を願い出る。そこに正体不明のMSが3機現われ、昭弘たちに襲いかかる。万事休すの場面を救ったのは、駆けつけた三日月のバルバトス

三日月……！

PICK UP

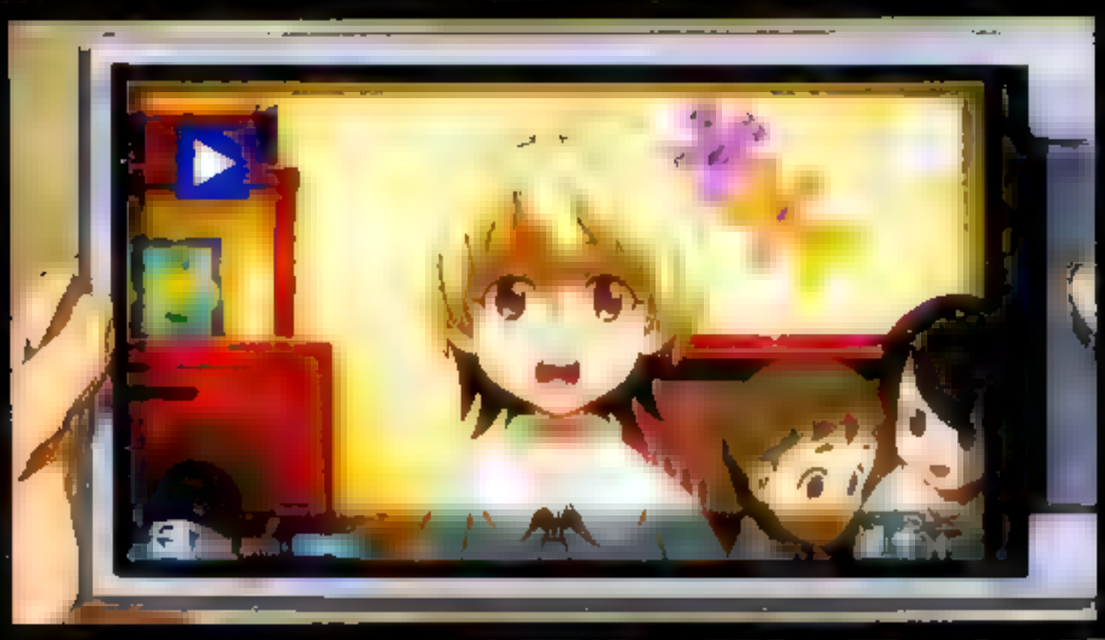
タカキのMWをかばいながらの戦闘で防戦一方の昭弘。敵のマン・ロディの息の合った連携攻撃を前に、絶体絶命の窮地に陥ってしまうが……



クリュセの市街地。行き倒れ寸前だった幼いアトラは、ハバの店の前で三日月と出会うことになる

いつか、学校にも入れてやりたいって思ってて！

PICK UP



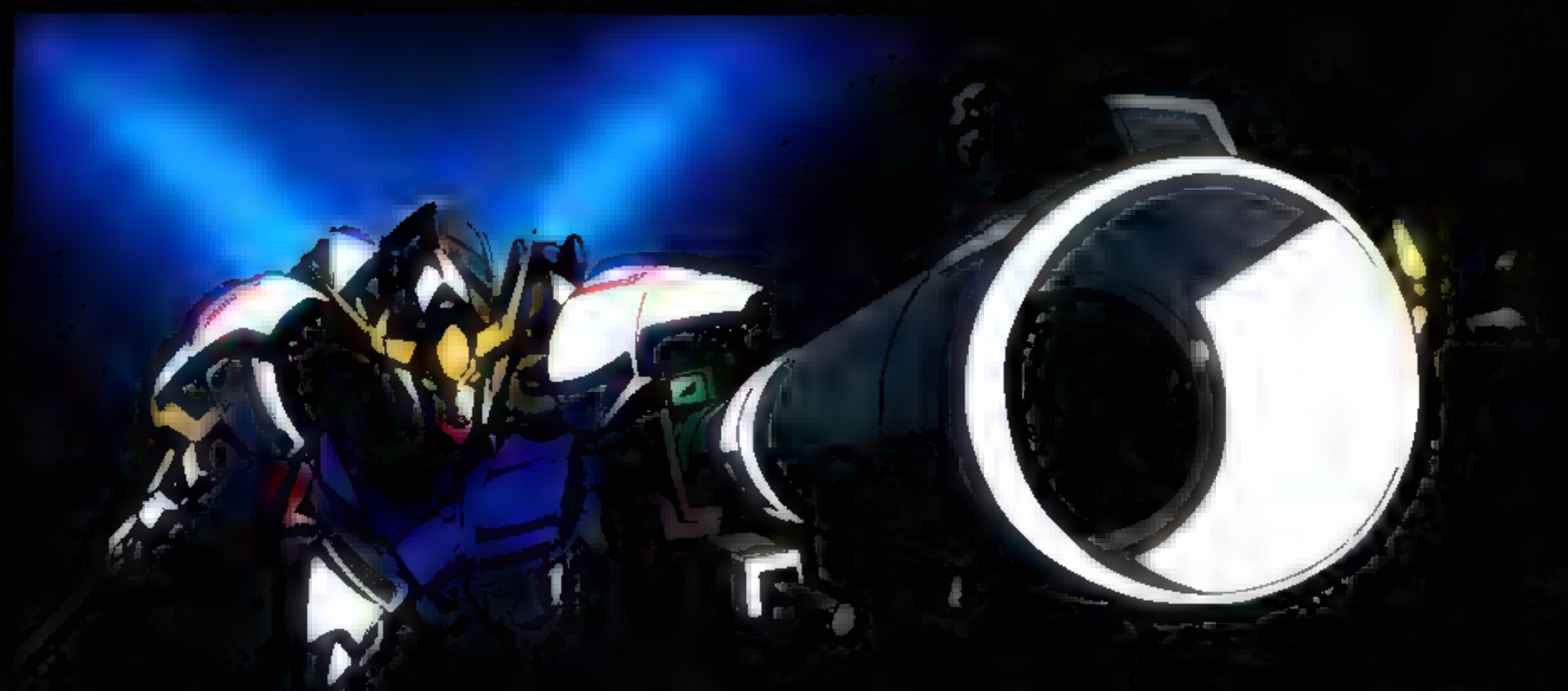
今は施設に預けられているというタカキの妹のフウカ。タカキと６つ違いの７歳。自慢の妹を語り合うビスケットとタカキ、兄バカぶり全開の２人

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#10

皆の家族から届いたメールをきっかけに、ここからヒューマンデブリの存在に迫っていきます。鉄華団は家族と定義しつつ、実際に本当の家族がいる子たちも多いので、そのあたりの描き方をどうしていくかは悩みました。



ブルワーズ編

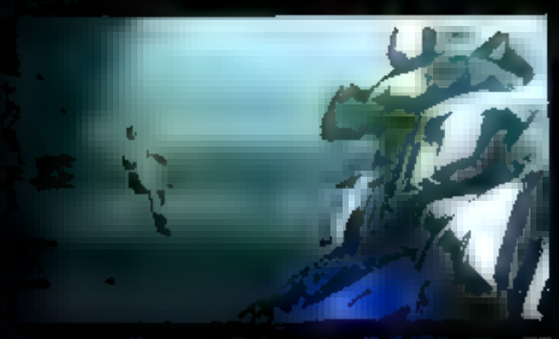
第11話 ヒューマン・デブリ

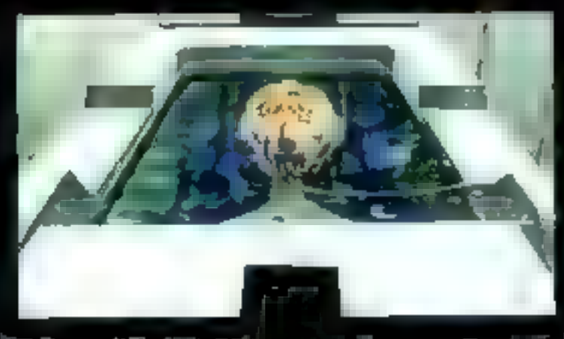
初駆けつけた三日月のバルバトスだった。
三日月は、昭弘たちに後退を促す。しかしそこにクダル・カデルのガンダム・グシオンが現われる。厚い装甲に全身を覆われたグシオンを前に、三日月のバルバトスでさえ有効なダメージを与えることができない。増援に現われたマン・ロディの体当たりでタカキのMWが大破、敵の手に落ちてしまう。タカキを取り返そうと相手につかみかかる昭弘だが、そのパイロットがかつて生き別れた弟・昌弘であることを知る。
昌弘たち。しかしタカキは生死をさまよう瀕死の重傷を負ってしまう。迅速な応急処置でタカキは一命を取り留めるが「船医も乗せず惑星間航行をするなんて団長失格」と、オルガはメリビットから厳しいことばを浴びせられる。
鉄華団を襲った相手の正体は、火星と地球間の航路を縄張りとする宇宙海賊ブルワーズ。首領ブルック・カバヤンは、積み荷のすべてとクーデリアの身柄の引き渡しを要求してくる。道理を知らないチンピラ相手の安い喧嘩だが、鉄華団とターピンズは全力で買うことを決める。そして敵側に回ってしまった昭弘の弟・昌弘を鉄華団の〝家族〟として救い出すことも、家族を守るための戦いが、始まろうとしていた。

いらっしゃい、マッキー

PICK UP

任務を終えてマクギリスとガエリオは地球へと帰還する。マクギリスは帰還早々、幼いフィアンセ、アルミリア・ボードウィンのもとを訪れる





ボードウィン邸内部。エントランスから入り、左側が応接室、右側がマクギリスたちがいたリビング

昭弘…兄貴…？

PICK UP

幼いころ、ヒューマンデブリとしてバラバラに売られ離れ離れになった昭弘と昌弘。その２人が今、戦場で敵同士として悲しい再会を果たす

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

#11

クダルの性格設定に、最初は難儀しました。女性ことばを使う男性キャラクターは、強烈に「あるタイプ」に属してしまうので。昌弘をはじめとしたヒューマンデブリの子供たちも描くのはつらかったですが、ここはもう逃げずにいくしかないなと。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

ブルワーズ編

第12話 暗礁

鉄華団とターピンズの反攻が始まった。ブルワーズの待ち伏せポイントを先行させ、後ろに続いていると思わせたデブリ地帯の回廊だと見抜いたオルガたちは、相手の裏をかく行動に出る。三日月のバルバトスとラフタの百里を側面を突く奇襲作戦だ。危険なデブリ地帯をユージンの操船で切り抜けたイサリビとハンマーヘッドで敵艦隊の艦船を急襲、艦内に侵入して白兵戦を仕掛ける。

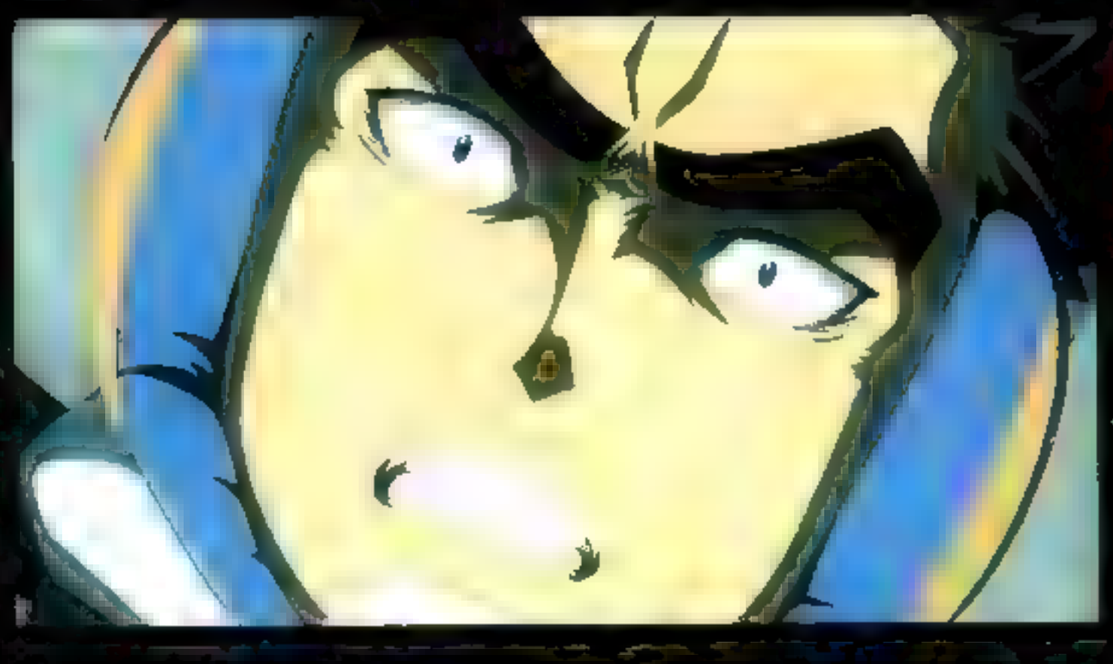
オルガたちは、ブルワーズの艦船を急襲、艦内に侵入して白兵戦を仕掛ける。

これから先は変えられる。俺らの手で、いくらでもな」

昌弘を助け出そうと出撃準備を進めていた昭弘にオルガは言う。

「今までどうだったかは変えられねえよ。俺らだって宇宙ネズミだ。ただ、

オルガのことばに背中を押され、昭弘が出撃する。アミダ、アジーらが直掩に回り、昭弘の弟救出をサポートする。激しい戦闘のさなか、昌弘の搭乗機を発見した昭弘は、武器を捨てて機体ごと昌弘を抱き締める。投降を呼びかける昭弘だが、昭弘とは違う地獄を見てきた昌弘は、かたくなに心を開こうとしない。そこにクダルのグシオンが忍び寄る。昌弘に昭弘のグレイズ改を捕らえさせ、巨大なハンマーで打ち砕こうとする。しかしその寸前――昌弘は昭弘機を突き放し、身代わりにハンマーの直撃を受ける。変形し、ひしゃげたマン・ロディのコックピット。漆黒に広がる宇宙に、昭弘の悲痛な叫びがこだまする。



これから先は変えられる…俺らの手で、いくらでもな

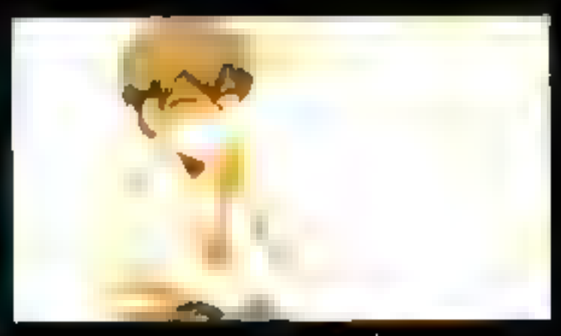
PICK UP

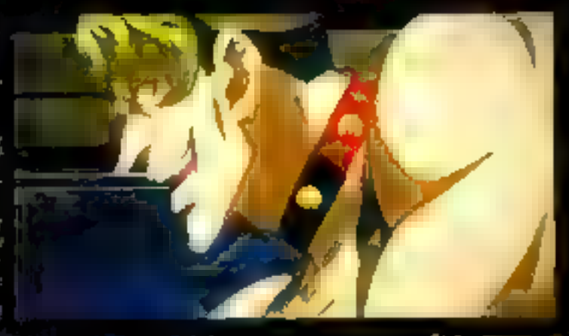
みずからを〝ヒューマンデブリ〟とさげすみ、不幸を当然のように受け入れようとする昭弘にオルガは檄を飛ばす。この先の未来は、自分たちでつくる

昌弘おおおおおっ!!

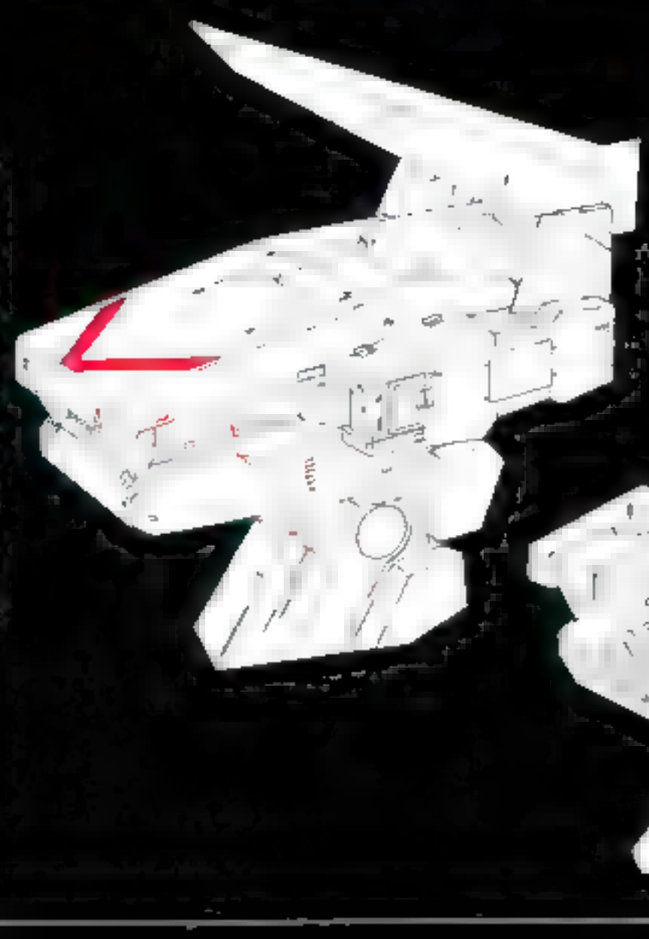
PICK UP

ヒューマンデブリとして生きてきた昌弘は、昭弘の言う〝未来〟さえ信じようとしない。しかし最後に昌弘は、昭弘に自分の未来を託すのだった





Sorting Materials



ブルワーズの強襲装甲艦の艦橋。トサカのようなブレードが特徴。艦橋天面に赤いラインが入る

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

#12

鉄華団に居場所を見つけることのできた昭弘と、ヒューマンデブリとして生きてきた昌弘。最後に昭弘に再会したことが、昌弘にとって幸せなことだったのかはわからないですが、それでもかすかに救いが感じられればいいなと。

ブルワーズ編

第13話 葬送

昌弘は死んだ。ヒューマンデブリとしてではなく、ひとりの人間として。生まれ変わって、また家族になる。そう約束して、昭弘と昌弘は今生の別れをかわす――。

艦内で白兵戦を仕掛けていたノルバ・シノたちは、まだ幼い少年兵の集団に遭遇する。敵じゃないことを告げその場を離れるシノだが、おびえた少年兵が発砲し、銃撃戦になってしまう。シノは自分の判断ミスで仲間の命が失われてしまったことに、強いショックを受ける。

制圧が終わり、捕らえられた少年兵たちにオルガは言う。捕虜としてではなく、仲間として鉄華団に迎え入れると。

「ヒューマンデブリ――宇宙で生まれて、宇宙で散ることを恐れない。誇り高き選ばれたやつらだ。鉄華団は、お前たちを歓迎する」

たとえ殺し合った仲だとしても、それは生きるためで本心じゃない。戦いの道具ではなく、同じ人間として扱ってくれるオルガのことばに、少年兵たちは嗚咽を漏らすのだった。

今回の戦いで、昭弘の弟・昌弘の命をはじめ、数多くの仲間の命が失われてしまった。そんな仲間たちが安らかに眠れるように、そしてまた生まれ変わり再会できるように、鉄華団の面々は死者の魂を葬式で送り出す。宇宙に咲く、大輪の氷の花々とともに。

死んだ仲間の魂が、あるべき場所へ
行って……そんでもって、きっちり
生まれ変われるようにな

PICK UP

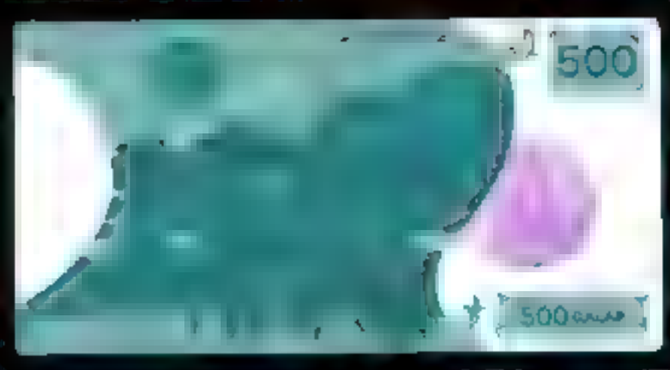
葬式は死んでいった仲間たちだけのものではない。仲間の死を受け入れ、
そしてその分これからを生き抜く覚悟を決めるための、大切な儀式

ギャラルホルンを支配する七家門"セブンスターズ"のファリド家とボードウィン家。マクギリスとアルミリアの婚姻は両家のきずなをより強固にする

これから起こる運命さえも
忘れ……踊り明かそう

PICK UP

Setting Materials



火星で使用されている紙幣。厳密には紙ではなく半透明の素材で、これは500ギャラー札。宇宙へ送り出す棺にも入れられていた

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Mari Okada

#13

多くの子供たちが死に、これからも死んでいくことがわかっているこの作品の中で、葬儀の話数をどうしても入れたかったんです。自分自身で作品に対して納得するために、というのもどうかと思いますが……。

コロニー編

第14話 希望を運ぶ船

地球をめざす鉄華団は、その途中でテイワズから依頼された貨物を届けるため、アフリカンユニオン公営の工業コロニー〝ドルト2〟に立ち寄ることになる。荷下ろしの間、ドルト3で買い物がしたいというクーデリアに付き添い、フミタン、アドモス、アトラと三日月、ビスケットの5人がドルト3へと向かう。

ドルト2へ入港したオルガたちは、彼らの異様な歓待ぶりに不信感を抱く。ドルト2は労働者を主とするコロニーで、不当な待遇で彼らを苦しめる企業側に対し、住人たちの不満が日増しに高まっているという。貧しい人々のために火星独立をめざすクーデリアは〝彼らにとって〝希望の星〟で、彼女とともに地球へ旅する鉄華団は革命の女神を守る〝若き騎士団〟なのだと彼らは語る。

実はドルト2出身だったというビスケットの兄が今、ドルト3に住んでいるという。アトラたちの強い勧めで兄のサヴァランに連絡を取ったビスケットは、買い物を続けるクーデリアたちと別れ、アトラといっしょにサヴァランに会いにいくことになる。

鉄華団がドルト2に届けた貨物の中身は、大量の武器弾薬と戦闘用のMWだった。受け取った組合員たちは〝クーデリアの代理人〟からの荷物だと言うが、オルガたちは事情がのみ込めず混乱する。そこにギャラルホルンの治安維持部隊が現われ、ドルト2の組合員たちとの間で激しい銃撃戦が起きてしまう。

あんたたちは、俺たち みんなの希望なんだ!

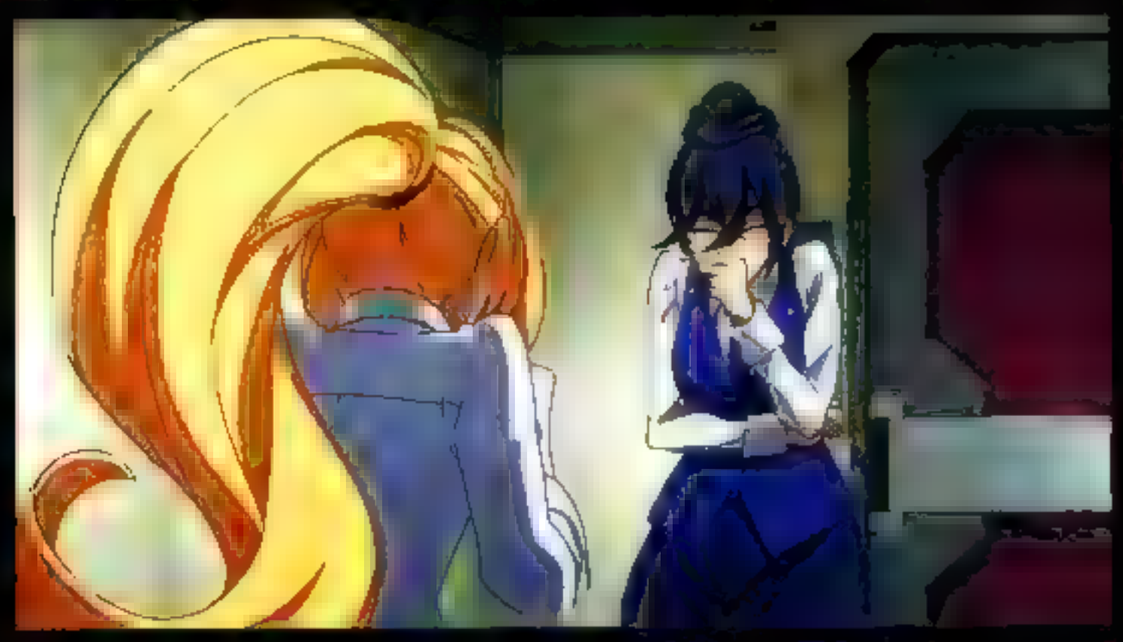
PICK UP

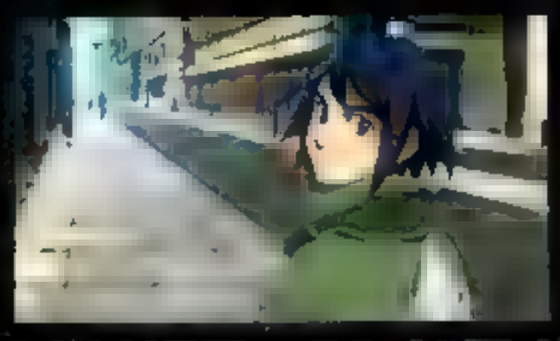
立ち上げたばかりの鉄華団の情報がこんなにも早く、遠く離れたドルトにまで伝わっていることにオルガは違和感を覚える。その裏には――

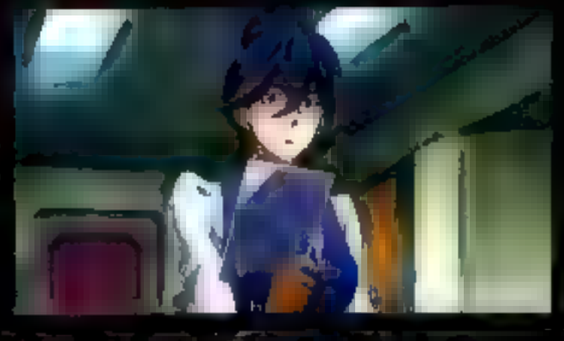
誰かにキスを されたのですか?

PICK UP

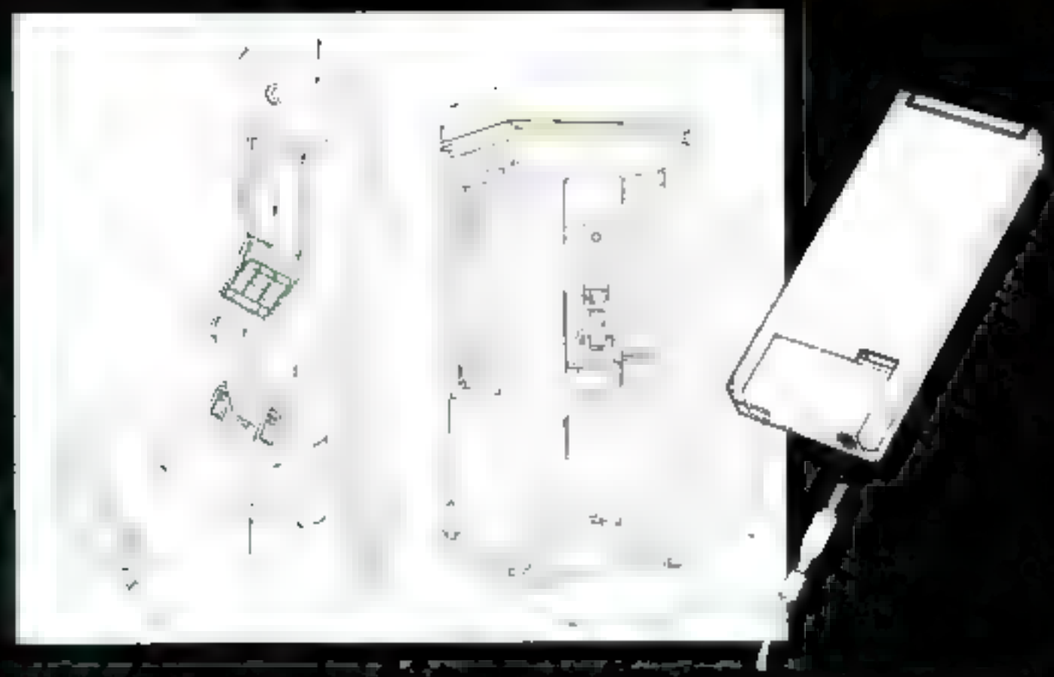
仲間の葬式の後、震えていた三日月を抱き締めたクーデリア。その際突然三日月にキスされてしまったクーデリアは、フミタンに相談をする







Setting Materials



ドルトコロニー内はエイハブ・ウェーブの影響で通信障害が起こり無線通信は不可能。そこで三日月たちは携帯端末を有線の一般回線に接続して、定時連絡を行なっていた

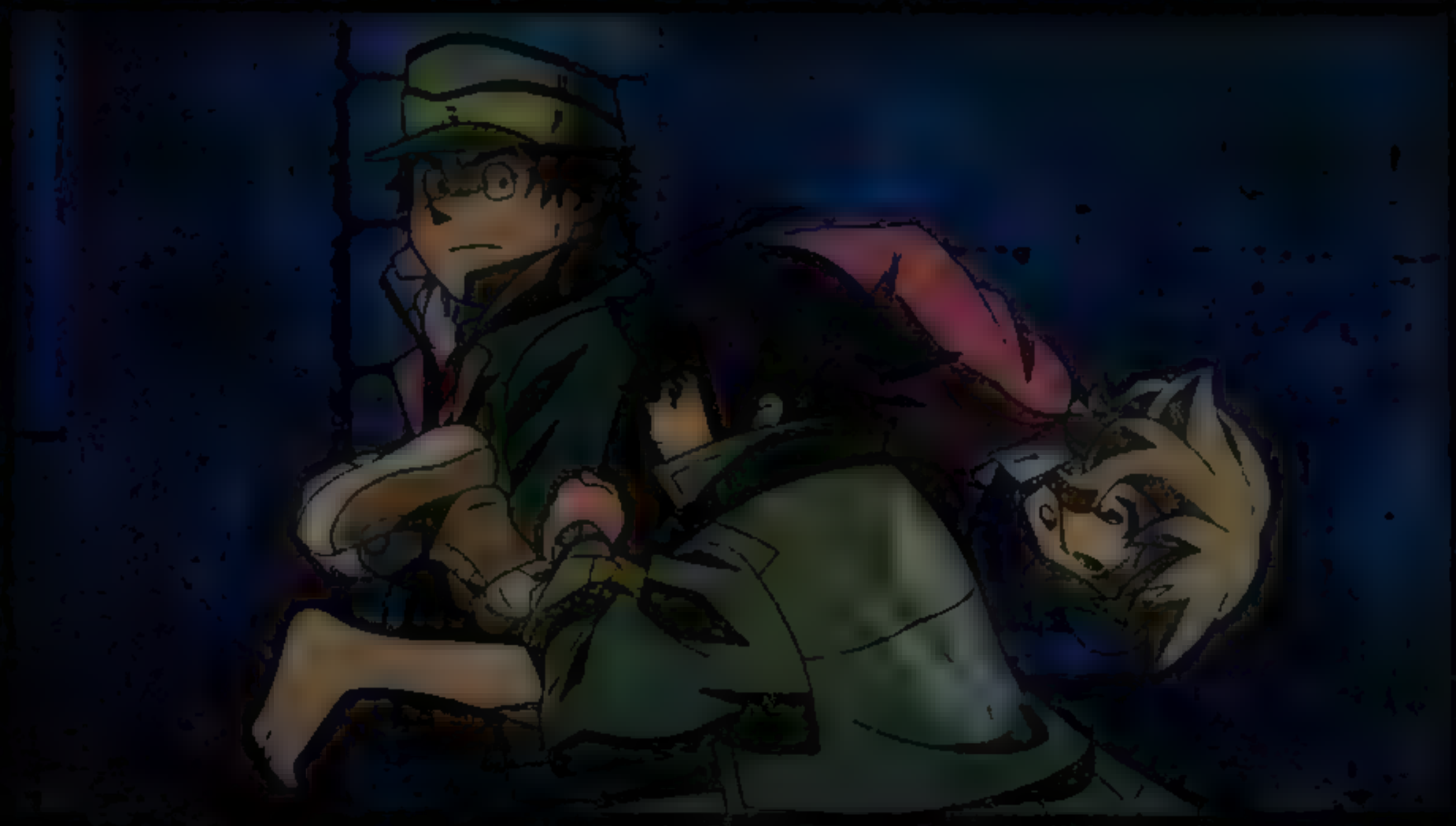
Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Works　Kaorio

#14

ドルトコロニーではビスケットの兄が登場して、また新しい家族の形が出てきました。三日月にキスをされたクーデリアのどぎまぎは、わりとオーソドックスなはずなのですが、この作品だと落としこみ方を探るのが難しかったです。



コロニー編

第15話 足跡のゆくえ

兄、サヴァランと再会の約束をしたビスケットは、クーデリアたちと別れアトラとともに待ち合わせ場所へと向かう。そこに現われた兄との再会を喜ぶ間もなく、2人はギャラルホルンに引き渡すためにサヴァランが用意した部下たちに拉致されてしまう。サヴァランは、組合員と会社の衝突を機にギャラルホルンが武力介入してくることを恐れ、その代償としてクーデリアの身柄を引き渡そうと考えていた。人違いだと言おうとするビスケットを制し、アトラは自分こそがクーデリアだと名のり出るのだった。

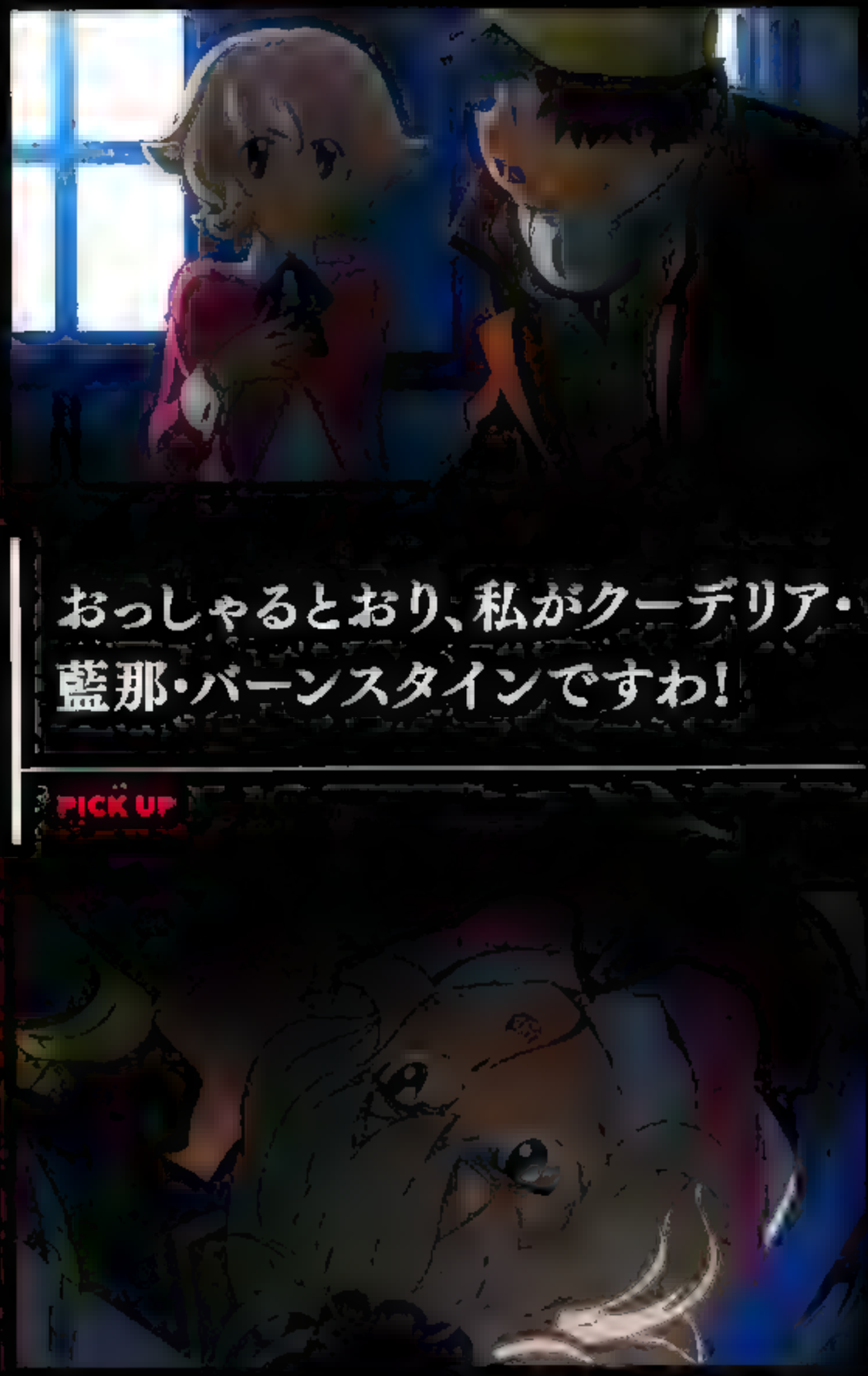
アトラとビスケットの拉致を知らされた三日月は、クーデリアをフミタンに託し救出に駆け出す。居ても立ってもいられないクーデリアは、自分も救出に向かおうとするが、それをフミタンに押しとどめられる。そこに、素顔を仮面で隠した謎の男が現われる。その男は、これからドルトと組合員との間で争乱が起こること、そのための武器を提供したのは独立運動の支援者ノブリスであること、そしてフミタンがその手の者であることを告げる。そのことばを信じようとしないクーデリアだが、短い別れのことばを残してフミタンは、その行方をくらませてしまう。

アトラたちの居場所を知った三日月は建物にトラックを突っ込ませ、その隙に2人を救出する。オルガたちと合流を果たすが、ドルトの惨劇はもう、目前にまで迫っていた。

仮面の男が残した予言めいたことば。今やクーデリアの存在は
本人の意思を超え、世界を揺り動かそうとしていた

革命の乙女たるその身を大切に
したまえ。
君は人々の希望になれる

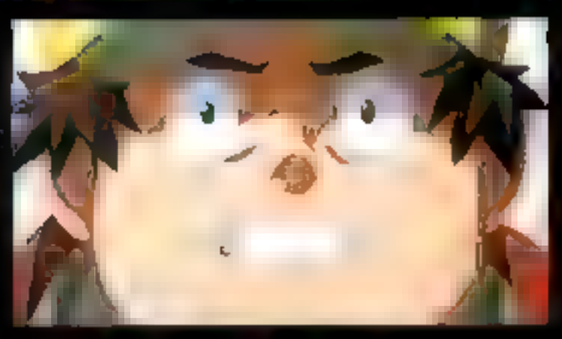
PICK UP



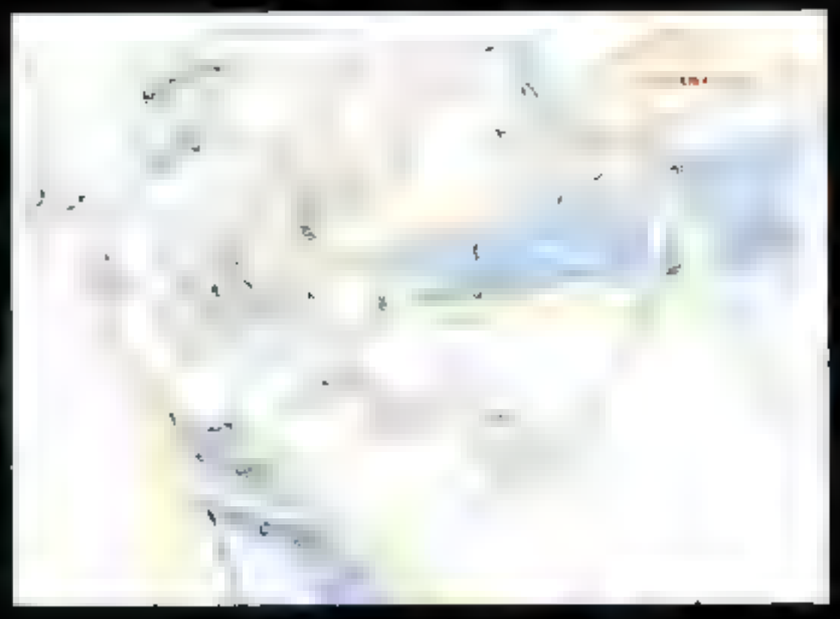
おっしゃるとおり、私がクーデリア・
藍那・バーンスタインですわ!

PICK UP

引き渡されたギャラルホルンの兵から激しい尋問を受け、傷だらけになってしまうアトラ。それでも彼女は最後までクーデリアを演じつづけた



Setting Materials



ドルトコロニーは円筒状の構造物で、内部に採光用運河が3本走り、その間に森林地帯と居住区が設けられている。円筒の中心にあるセンターシャフトには太陽光パネルが並ぶ

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

#15

アトラもクーデリアも含めて、前線に出ずとも戦っているところを見せたいなと。サヴァランの大人としての選択は、見え方は鉄華団のようにストレートではないけれど、根っこのところは純粋なものにしたいと考えていました。

コロニー編

第16話 フミタン・アドモス

武装した組合員たちによるデモ行進が始まった。待遇改善を求めるシェプレヒコールを上げながら、銃火器を手に戦闘用MWとともにドルト本社ビルへ向かう組合員たち。アトラとビスケットを救出した三日月たちは、ホテルに残してきたクーデリアがいなくなっていることに気づく。鉄華団の面々は、手分けしてクーデリアの行方を追うがドルトの街はデモ隊とギャラルホルンの守備兵との間で緊張感が増し、不穏な空気が広がりはじめていた。

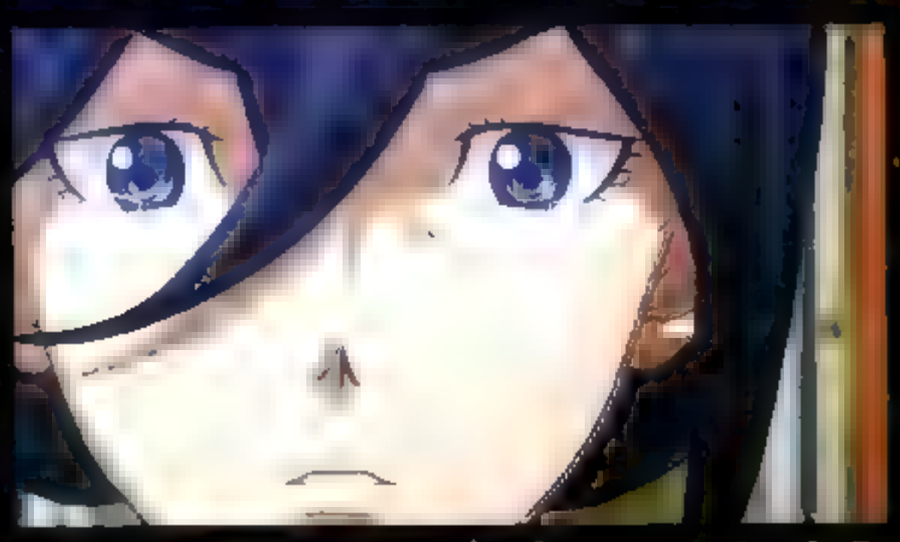
みずからの正体をクーデリアに知られてしまったフミタンはひとり街をさまようが、追いかけてきたノブリスの部下に任務の遂行を迫られる。それは「武装デモの最中にクーデリアを連れ出し、武力鎮圧の混乱に乗じてその命を奪う」こと。任務を果たすあてもないまま、ただ街をさまよい歩くフミタン。偶然その姿を見かけたクーデリアは追いかけようとするが、デモ隊のメンバーに見つかり、足止めされてしまう。

そこに、突然爆発が起こる。その爆発を契機に、ギャラルホルンの守備隊による一方的な殺戮劇が始まった。デモ隊に容赦のない銃弾の雨が降り注がれる。衆人環視の中、ノブリスの部下がクーデリアの命を奪い去ろうとしたその瞬間――身を挺して彼女を守ったのは、フミタンだった。葛藤の果てにようやくたどり着いた、これがフミタンの選択だった。

この少女が……まるで、希望のように私には見えて……

PICK UP

フミタンはクーデリアの姿に、本にあった〝革命の少女〟を重ね合わせる。絶望を生きてきた彼女が最後に手にした、たったひとつの〝希望〟だった



あなたは輝きを失わず、ここまで……

PICK UP

どんな不幸を目の当たりにしても、クーデリアの瞳は決して曇ることがなかった。その瞳を慕ったフミタンだが、本心ではそうではなかった

Setting Materials

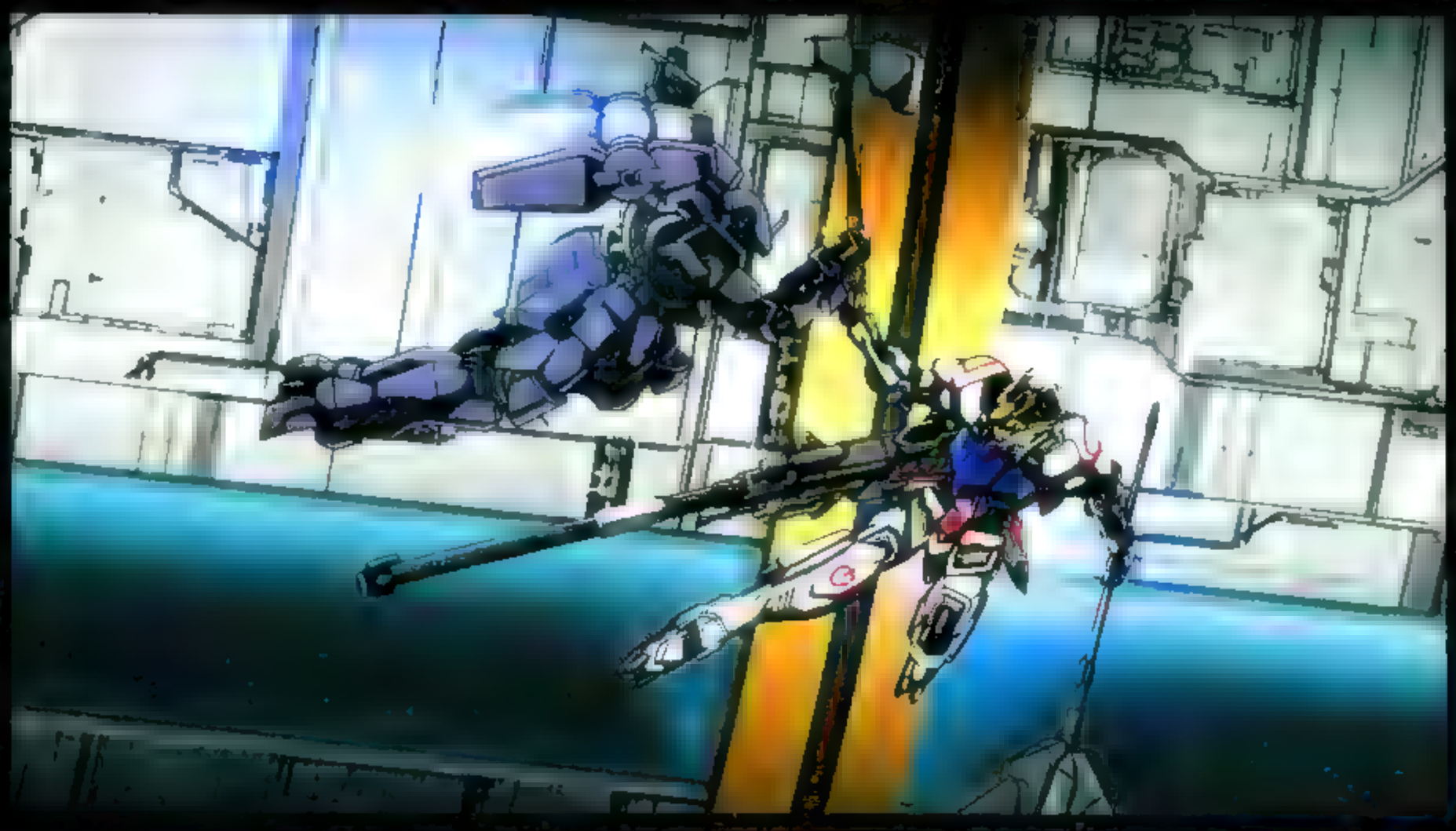
デモ行進に参加していた組合員の女性。戦闘に巻き込まれてしまい、最期は彼女があこがれる「革命の乙女」クーデリアの腕の中で息を引き取った

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

#16

第16話の放映が終わってからホームページを見たら、フミタンの絵が白黒になっていて……どよーんとなりました。クーデリアに希望を見たフミタンを、これから先も裏切りたくはないですね。



THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

コロニー編

第17話 クーデリアの決意

鉄華団のメンバーは苦悶する。目の前で起きている悲劇を見過ごすわけには いかないという思いと、地球をめざすという任務。そんな中、クーデリアが口を開く。火星のほかにも地球圏からの支配に苦しめられている人たちがいる。それを守れないなら、ここで立ち上がれないなら、自分のことは嘘になる。ブルミタンの遺志を継いで、絶望にある人々を救う〝希望〟になりたい、と。デモを取材していたTVクルーの協力を得て、クーデリアたちはドルト3からの脱出に成功。イサリビとの合流を果たすが、襲いくる大軍勢を前に、三日月たちは苦境に立たされる。そしてアリアンロッド主力艦隊による殲滅攻撃が始まろうとした、まさにそのとき。クーデリアの声が響き渡る。

人々はそんな悲惨なドルトの現状を知った

協力デモミなれ配闘うか起業そ

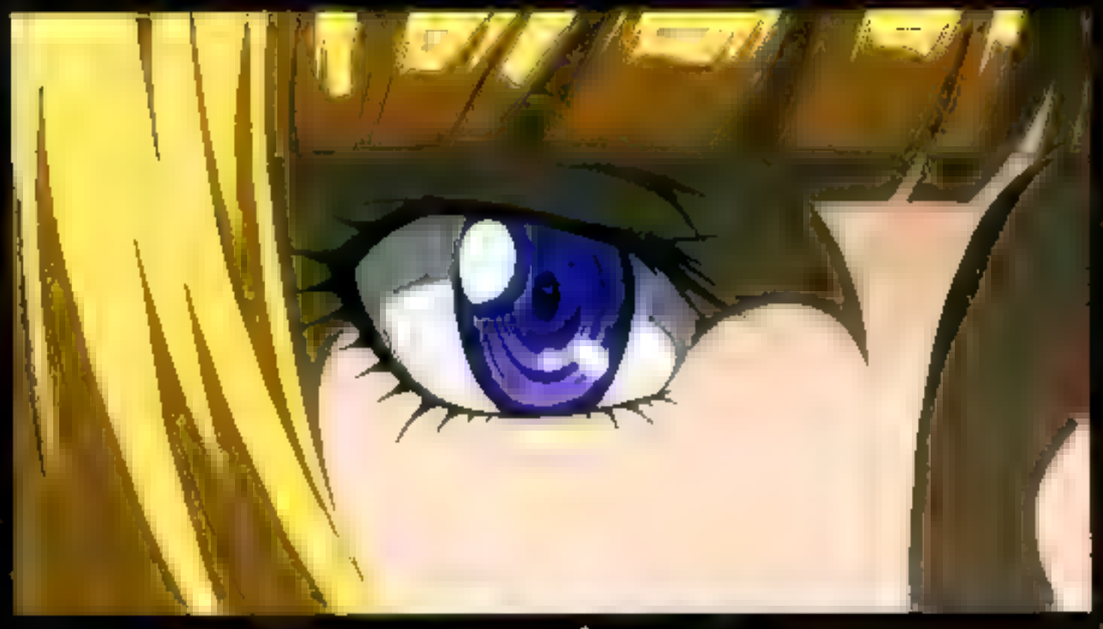
3流日をか攻撃ア

き。

鉄華団の守備隊による武力鎮圧が始まった。ドルト本社ビル前の銃撃戦で組合員のリーダー、ナボナ・ミンゴが命を落とし たことが知れ渡ると、暴動の火はドルト全土に広がった。各地のドルト施設を襲撃した組合員たちは、MSや武装ランチを奪いドルト3をめざす。しかしそれはギャラルホルンが仕掛けた罠だった。反乱分子に戦闘力を封じた兵器をあえて奪わせ、この機に乗じて彼らを一網打尽にしようというのだ。ドルトコロニーに集結した、月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドが、蜂起した組合員たちを一方的に殺戮していく

私の声が届いていますか？

PICK UP



己の利益のために命を奪おうとしたノブリスを逆に利用し、全宇宙への放送チャンネルを用意させたクーデリア。その瞳には決意の光が宿る

因縁のバルバトス打倒のため、ボードウィン家秘蔵のガンダム・フレーム"キマリス"で出撃したガエリオ。厄祭戦をともに戦った両機が激突する

かつてはギャラルホルンの象徴として世界を守った機体同士が戦うとは……皮肉なものだな

PICK UP

Setting Materials

ドルト3の商業地区にあるホテル。クーデリアや三日月たちが利用していた

Scriptwriter's Voice 岡田麿里

Mari Okada

#17

ラストに向かって、先陣を切って走りだしたのがクーデリア。彼女の成長の仕方は、何かを成し遂げたり敵に勝利するというものではなく「カリスマ性を帯びていく」というところなので、表現の仕方はいつも悩むところです。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

地球降下編

第18話 声

「私は、クーデリア・藍那・バーンスタイン。私の声が届いていますか？皆さんにお伝えします。宇宙の片隅、ドルトコロニーで起きていることを。そこに生きる人々の真実を――」

タイサリビに同乗したTVクルーの撮影映像が、全宇宙へ向けて発信される。クーデリアは、ギャラルホルンによるドルトコロニーの人々への殺戮行為をありのままに語る。ギャラルホルンの正義の是非を問うクーデリアは、もし自分が間違っているというのなら、この場で船ごと撃ち落とせと言い放つ。

ギャラルホルンの攻撃がやんだ。全宇宙の注目が集まる今、クーデリアによる撮影映像が、全宇宙へ向けて発信される。クーデリアは、ギャラルホルンによるドルトコロニーの人々への殺戮行為をありのままに語る。ギャラルホルンの正義の是非を問うクーデリアは、もし自分が間違っているというのなら、この場で船ごと撃ち落とせと言い放つ。

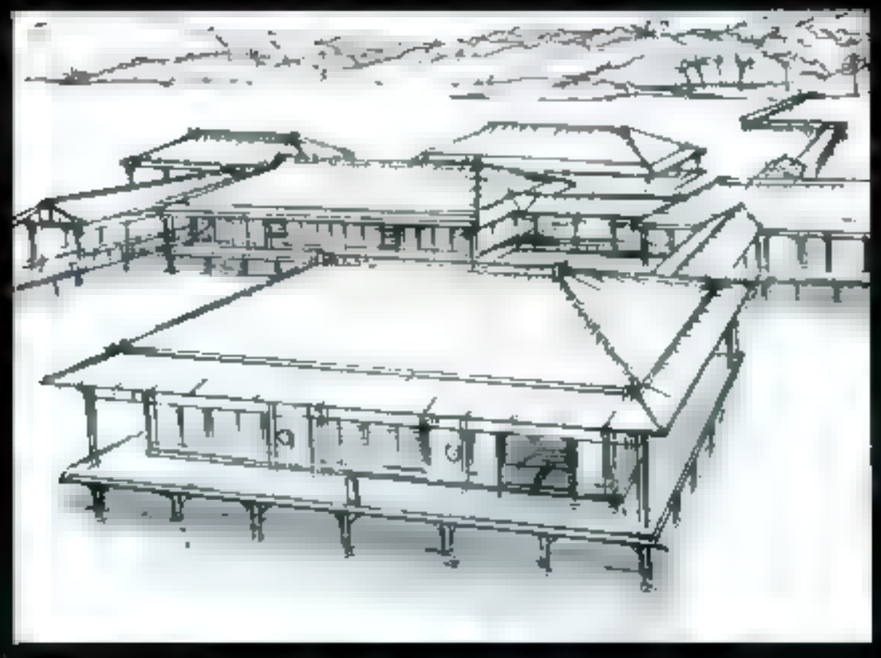
ギャラルホルンの攻撃がやんだ。全宇宙の注目が集まる今、クーデリアによる危害を加えることはギャラルホルンの非を公に伝えることになってしまう。また事態の収束を求めるアフリカンユニオンの要請もあり、ギャラルホルンはその兵を引くことになるのだった。

一方、この一件によりギャラルホルンに徹底的にマークされることになった鉄華団は、地球降下への手立てを失い行き詰まっていた。そこに〝モンタク商会〟を名のる仮面の男が現われる。火星のハーフメタル利権を条件に、クーデリアの革命の手助けをしたいという。この男の正体はギャラルホルンの変革をめざすマクギリス。利用されることを知りながら、鉄華団はこの申し出を受ける。ただ、前へと進むために。

ギャラルホルンのヤツらを声だけで止めた

PICK UP

自分に課せられた責任をたったひとりで背負おうと、気負うクーデリア。その責任を分かち合ってくれる〝家族〟の前で、クーデリアは号泣する



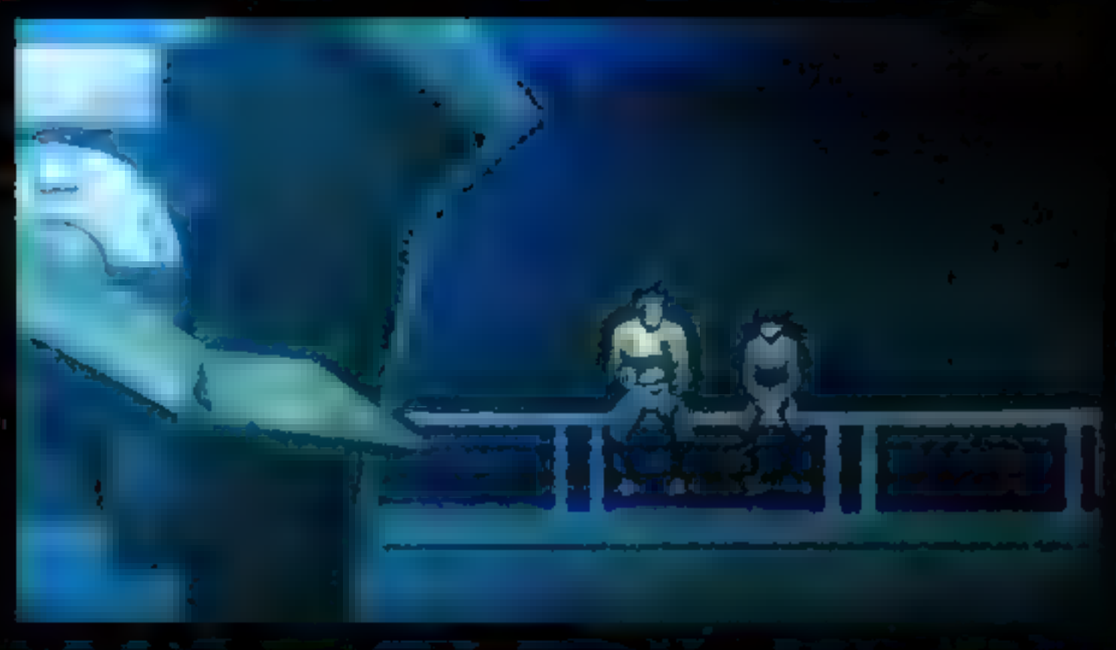
ミレニアム島にある蒔苗の別荘。浅瀬の中央にあり、島とは桟橋でつながっている。蒔苗の趣味なのか、純和風のこしらえ

Setting Materials

自分自身が、正しいと思う道を選べ。周囲に惑わされず――お前という人間の、生き方を見せるんだ

PICK UP

火星の血を引いていることで差別を受け、生き方を見失っていたアイン。そんな彼の人生の師となり、導いてくれたのが上官のクランクだった



Scriptwriter's Voice 岡田麿里

#18

ラストを三日月とクーデリア、アトラの３人で締めたかったんです。今回は、主人公を巡るヒロイン２人……という感じにしたくなかったんです。皆でいたいね、ずっといたいねという気持ちが、救いの見えない作品の中に揺るぎなくあってほしいなと。

地球降下編

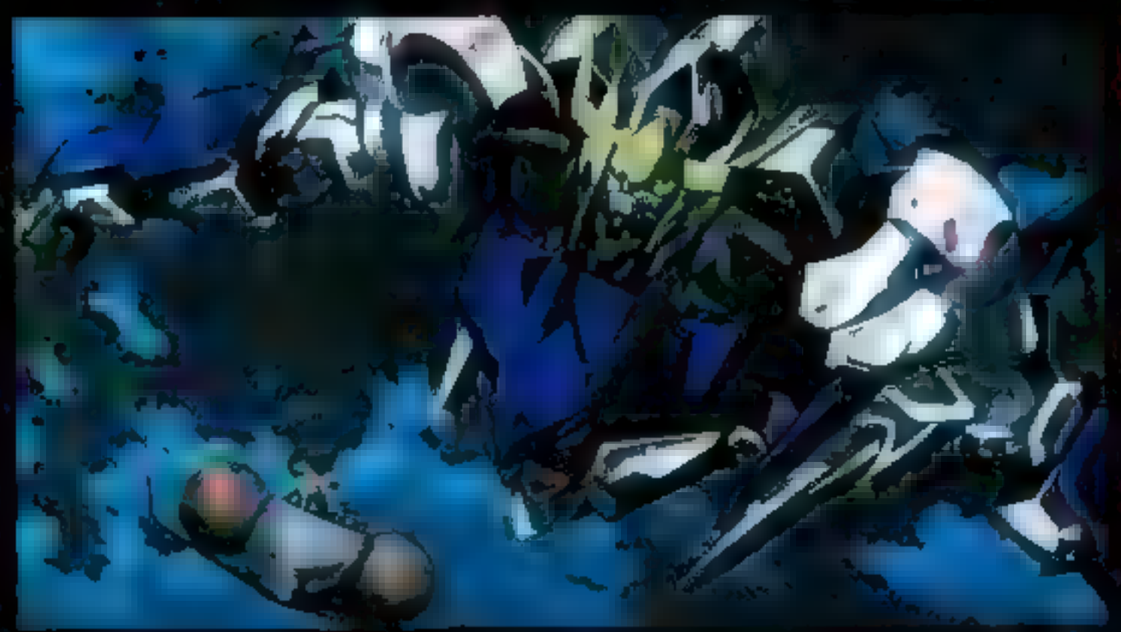
第19話 願いの重力

鉄華団がめざす最終目的地――地球への降下作戦が始まる。

ガエリオから事前に連絡を受けていた〝地球外縁軌道統制統合艦隊〟が監視の目を光らせる中、イサリビのエイハブ・ウェーブ反応が捕捉される。停船信号に応答しないイサリビに、統合艦隊から一斉砲撃が放たれる……が、そこには賠償金名目で没収したブルワーズ艦を盾に、艦隊に向けて突撃してくるイサリビの姿が。阿頼耶識システムで2艦を同時に操船するというユージンの離れ業により統合艦隊は混乱のまっただ中に引きずり込まれる。その混乱に乗じてイサリビは、地球軌道基地〝グラズヘイム1〟へ突貫攻撃を仕掛ける。大破し制御不能となったグラズヘイム1救援のため、統合艦隊は鉄華団への追撃の手を止めることになる。

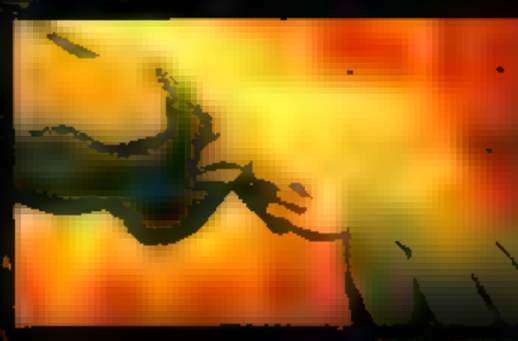
ユージンたちが統合艦隊相手に大立ち回りを演じていたころ、モンターク商会から提供を受けた地球降下船に乗り込んだクーデリアたちが、地球への降下を開始する。そこに、鉄華団の行動を読んでいたアインとガエリオが襲いかかる。迎撃するバルバトスがガエリオのキマリスを追い詰めるが、とどめの一撃からアインがガエリオをかばい、瀕死の重傷を負う。地球の重力圏が迫る中、執拗に襲いくる統合艦隊のグレイズリッターに苦戦する三日月。そこにモンタークの〝グリムゲルデ〟が現われ、バルバトスを支援する。そしてついに鉄華団は、地球へとたどり着いた――。

地球の重力に捕まった三日月は、そのまま大気圏へと突入する。撃破したグレイズリッターを盾にすることで、バルバトスは超高熱に耐えた



ここが地球……
あれが、三日月

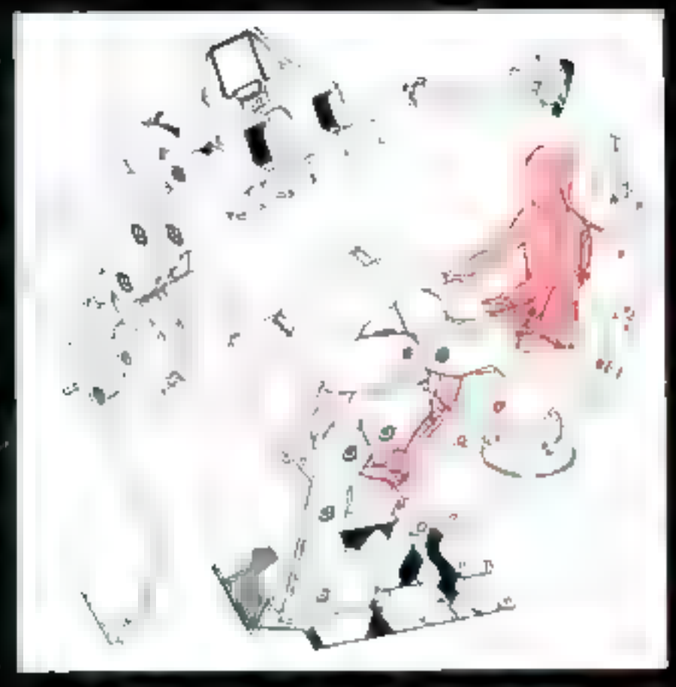
PICK UP



俺に合わせてくれるのか……
すごいな……
チョコレートの人は

PICK UP

突然グレイズリッターとの戦いに割って入り、バルバトスと共闘する謎の機体。理屈ではなく感覚で、三日月はそれがマクギリスだと気づく



イサリビの艦長席には収納式の操舵用コンソールが設置されている。ほかにシートには阿頼耶識システムがあり、ユージンは2隻の操舵を阿頼耶識で行なった

Setting Materials

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#19

ずっと地球をめざしてきた鉄華団にとって、ある意味で今までの総決算になるような形にしたいなと。三日月とクーデリアの握手のエピソードや、戦闘シーンの間にオルガとの約束を混ぜこんでみました。

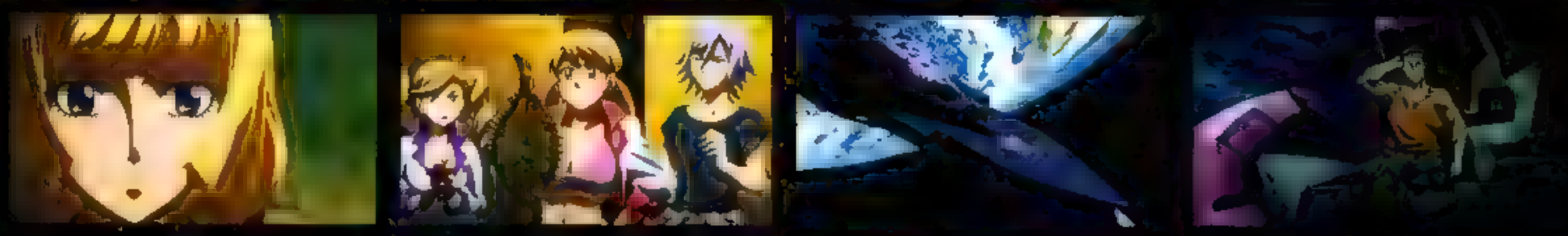
地球降下編

第20話 相棒

地球へたどり着いた鉄華団が降り立ったのは、オセアニア連邦内の太平洋に位置する絶海の孤島〝ミレニアム島〟。周囲を海に囲まれたこの小島で、クーデリアたちは目的の交渉相手・蒔苗と出会う。苦難のすえにようやく実現した、火星独立のための第一歩。交渉のテーブルについたクーデリアたちは、衝撃の事実を知る。贈収賄疑惑により公職を追われた蒔苗は、今や亡命中の身で、何の権限ももち合わせてはいなかった。そこで蒔苗は、現在不在のアーブラウ代表を決める全体会議に自分を参加させてほしいと願い出る。そして代表に再任された暁に、火星のハーフメタル自由化に応じるというのだった。

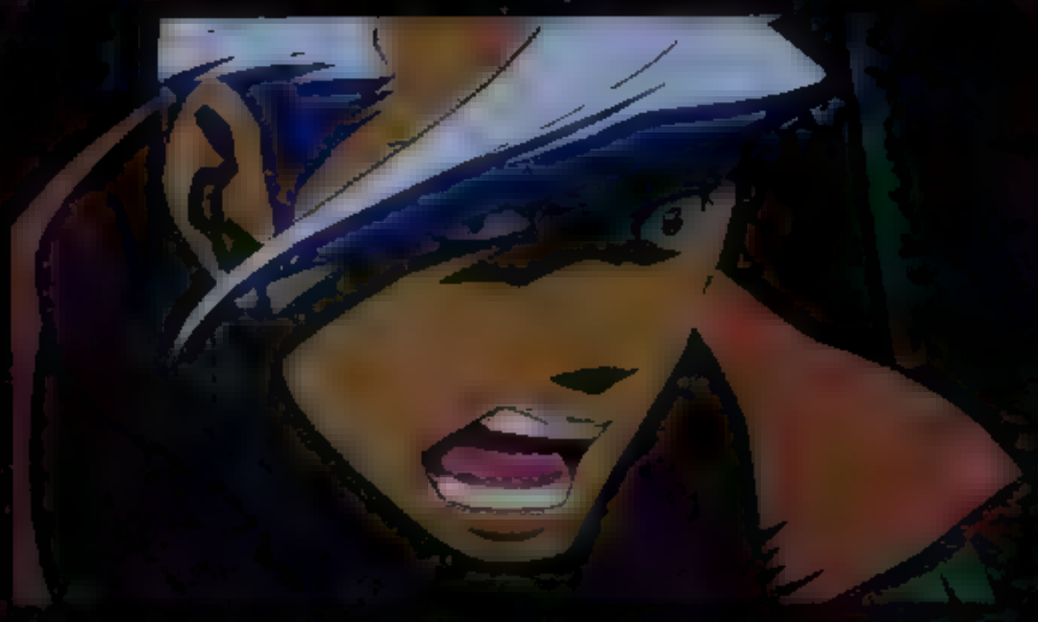
クーデリアを地球まで護衛する任務を果たし終わった鉄華団だが、このままクーデリアの革命の手助けを続けるか、火星へ戻るかでオルガとビスケットの意見が対立する。重い責任に押しつぶされ、みずから命を絶った兄・サヴァラン。遺言で兄が望んだ〝堅実で幸福な人生〟が頭をよぎり、思わず鉄華団の退団を口にするビスケット。これまでどんなにむちゃで無謀な決断を下そうともつきあってくれたビスケットの、初めての拒絶にオルガはショックを受ける。

そんな状況の中、ギャラルホルンから蒔苗のもとにクーデリアと鉄華団の身柄引き渡しを求める勧告が届く。その送り主の名は、地球外縁軌道統制統合艦隊司令官、カルタ・イシュー。雪辱に燃えるカルタの追撃が、鉄華団に迫る。

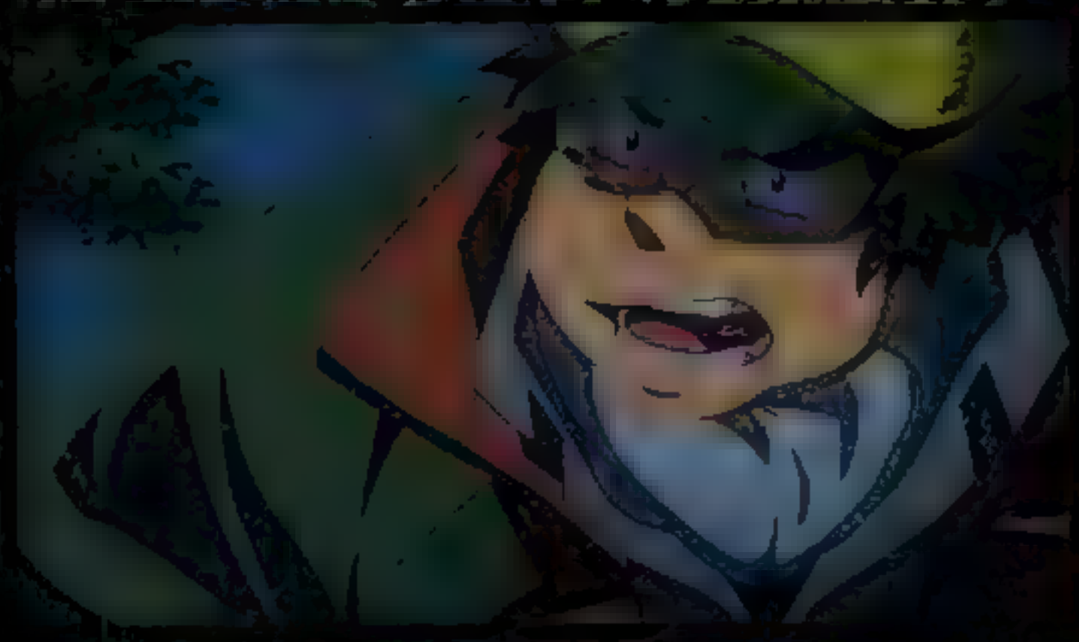


僕は……
鉄華団を降りる

PICK UP



出会ったころからずっと、オルガのそばにはビスケットがいた。オルガが下した決断に従ってくれるビスケットがいたからこそ、前だけを向けた

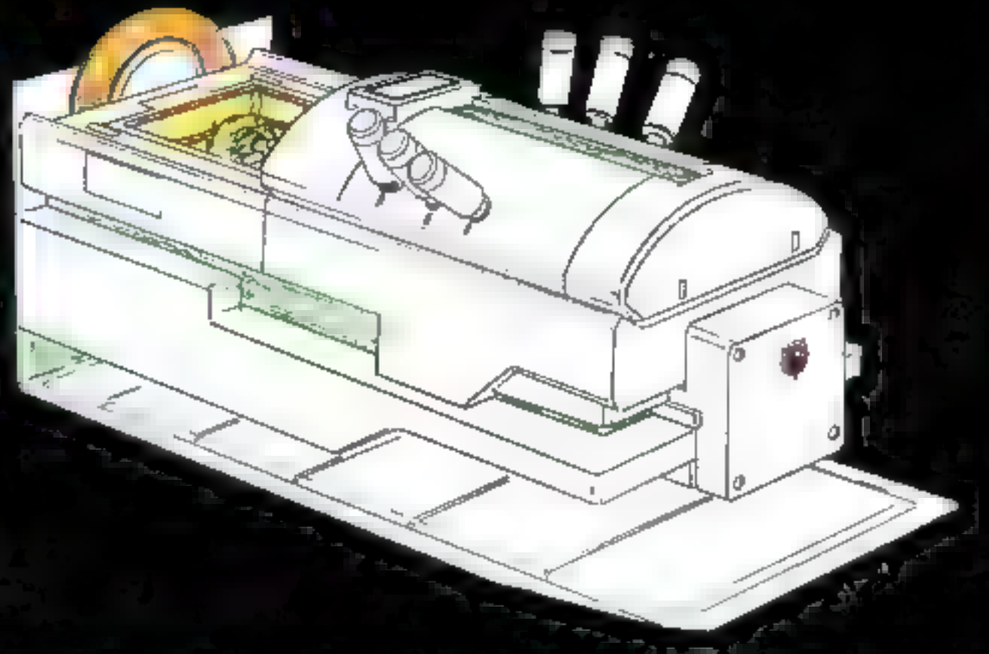


機械仕掛けの
バケモノにするつもりか!!

PICK UP

ガエリオをかばい瀕死の重傷を負ったアイン。延命のためには機械的、工学的な補助が必要不可欠だという医師のことばに、ガエリオは嫌悪感をあらわにする

Setting Materials



地球本部の医務室に設置されている医療ベッド。重傷を負ったアインが収容された。ベッド内はゼリー状の液体で満たされている

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#20

オルガとビスケットが今まで築いてきた関係は、本当に「相棒」と呼ぶべきものだったと思います。オルガと三日月は、その関係とはまたちょっと違うので、ことばがなくてもわかり合える部分がありながら、漠然としたものだけでは済まされない場所に来てしまった。

地球降下編

第21話 還るべき場所へ

厳重な警戒網を突破され、鉄華団に地球への侵入を許してしまったカルタは、ギャラルホルンの指揮系統から逸脱した行動に出る。島の周囲に海上艦隊を展開させると、鉄華団に投降勧告を突きつけてくる。この緊急事態に決断を迫られたオルガは、危険を承知で時間のアーブラウ議会のあるエドモントンまでの護衛を引き受けるのだった。カルタからの勧告刻限が迫る中、夜を徹して島からの脱出準備が進められていく。わだかまりを残したままのオルガとビスケットは、作戦終了後にこれからの鉄華団について話し合うことを約束しともに指揮機のMWに乗り込む。

刻限を過ぎ、海上艦隊からの艦砲射撃が始まった。アジー・ラフタの〝漏影〟が海上の敵を迎撃し、昭弘のガンダム〝グシオンリベイク〟が遠距離射撃でそれを支援する。カルタ率いるグレイズリッターの親衛隊が大気圏外から突入してくると、三日月のバルバトスとシノの〝流星号〟がそれを迎え撃つ。多勢に無勢ながら連携のとれたチームワークと用意周到な作戦によって、時間とクーデリアは脱出に成功。残るは敵MSの掃討というとき……悲劇が起こる。

鉄華団を統率する指揮機の存在に気づいたカルタが、逃げるオルガたちを執拗に追いかける。カルタの斬撃の直前、オルガを振り落としその命を救ったビスケットだが、その直撃を受けてみずからは命を失ってしまう――。

冷たい雨が、すべてをぬらす。ビスケットは最後まで、火星で待つ家族のもとへ、鉄華団のこれからの未来へ、懸命にその手を伸ばしつづけた

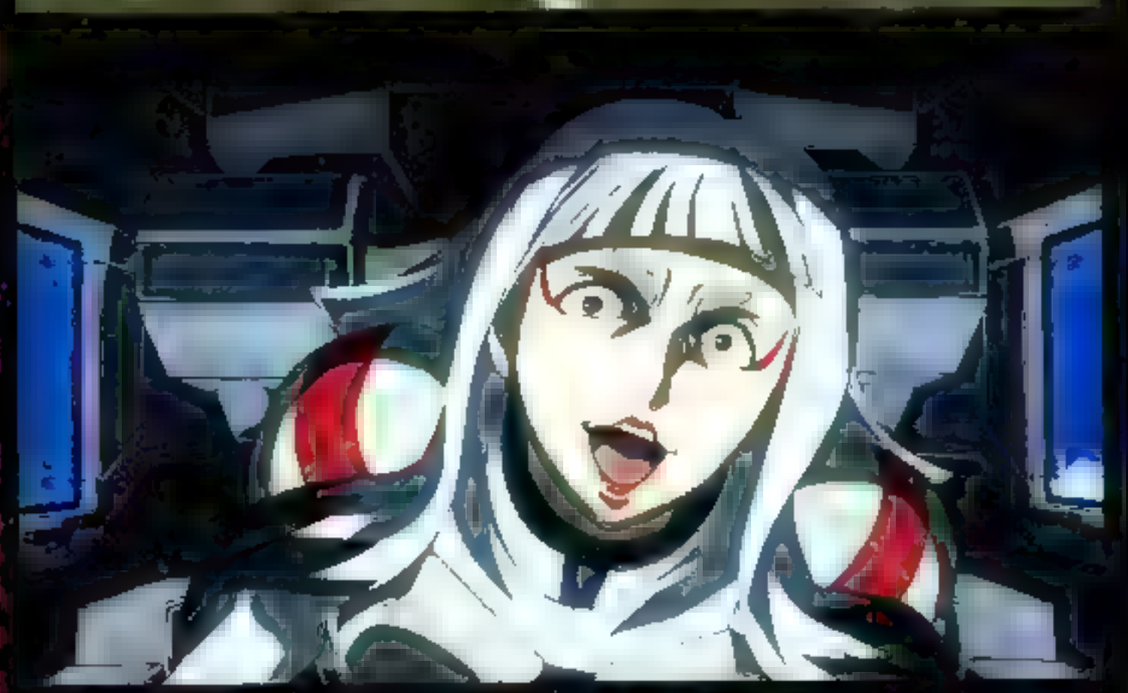
……オ、ル……ガ……

俺、たちで、鉄華団を……

PICK UP

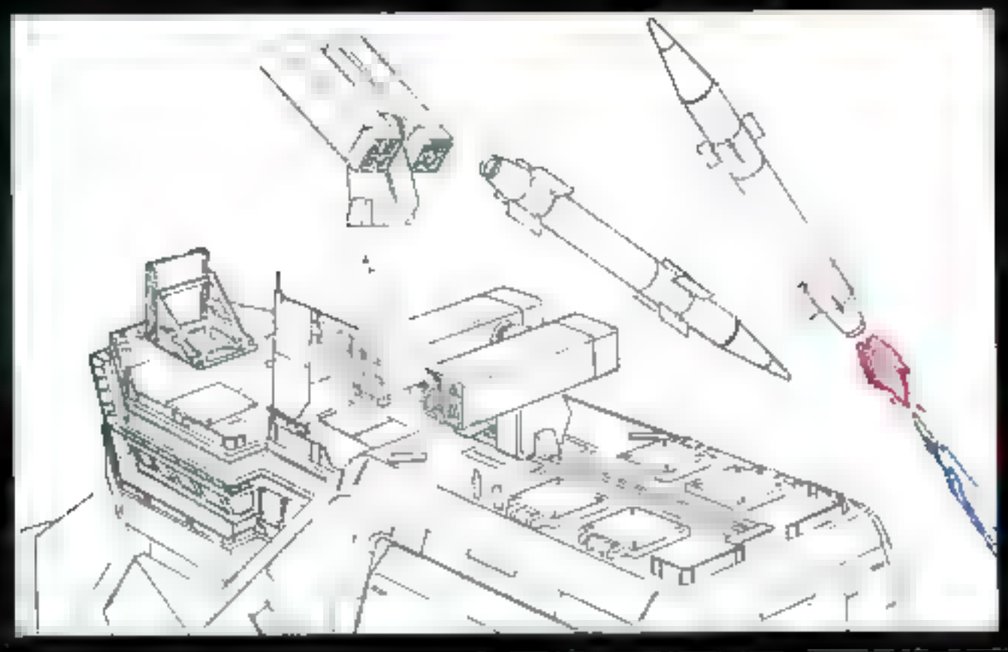
我ら、地球外縁軌道統制統合艦隊！

PICK UP



芝居がかった大仰なポーズで名のりを上げるグレイズリッター親衛隊。実よりも体裁を重んじるカルタは、戦いにおいても作法を大切にする

Setting Materials



ミレニアム島を攻撃した揚陸艦のミサイル・ランチャー。ナノラミネートアーマーで守られたモビルスーツに対して、ミサイルでの攻撃は有効ではなかった

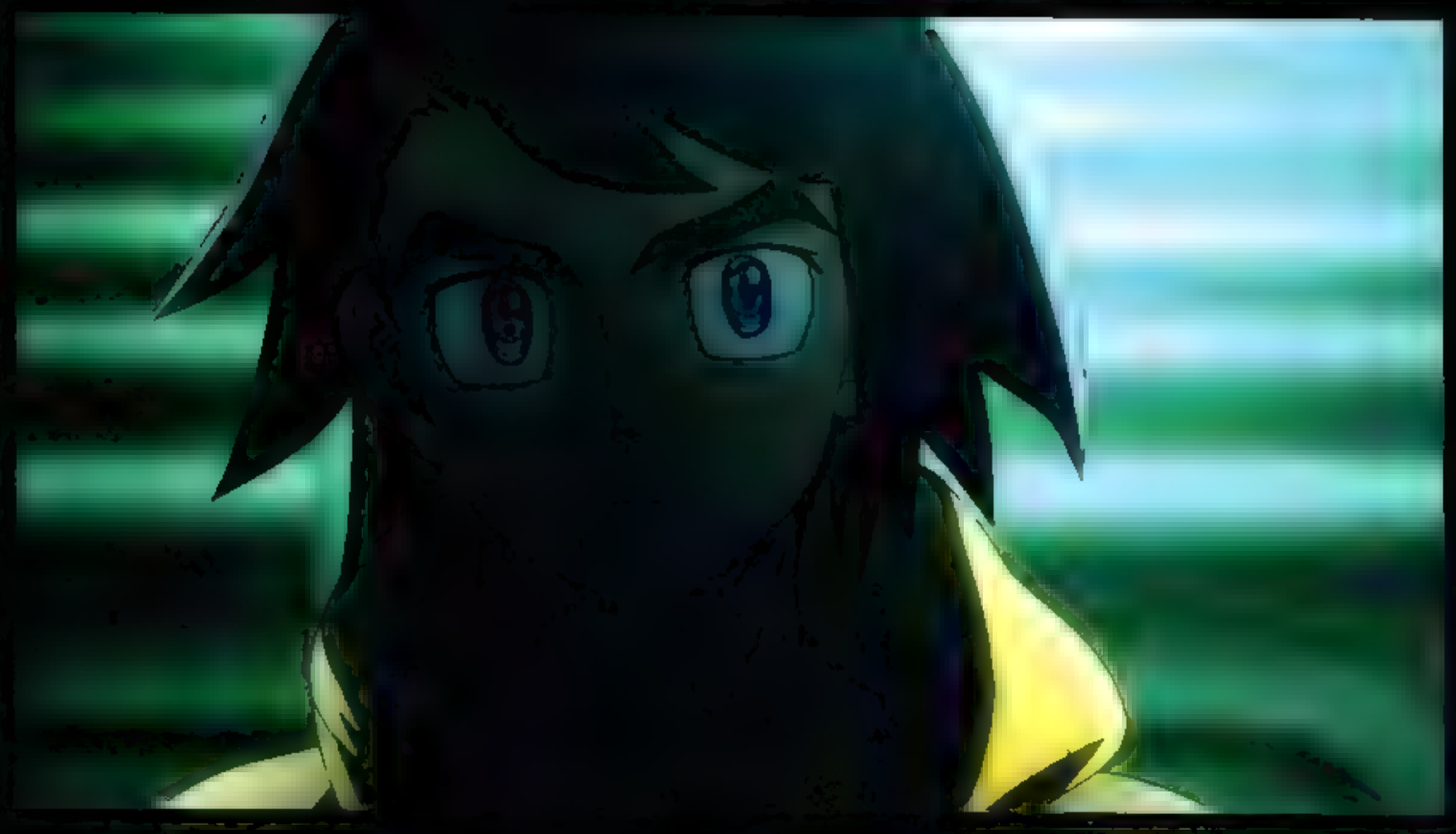
Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Mari Okada

#21

この話数のアフレコの朝、死にかけた下半身のない猫が凶暴な猫の軍団に襲われるという悪夢を見たんです。「やめろーッ！」ってでかい声で叫んで汗びっしょりで目覚めたんですけど、後から考えてみるとそうかぁって。



地球編

第22話 まだ還れない

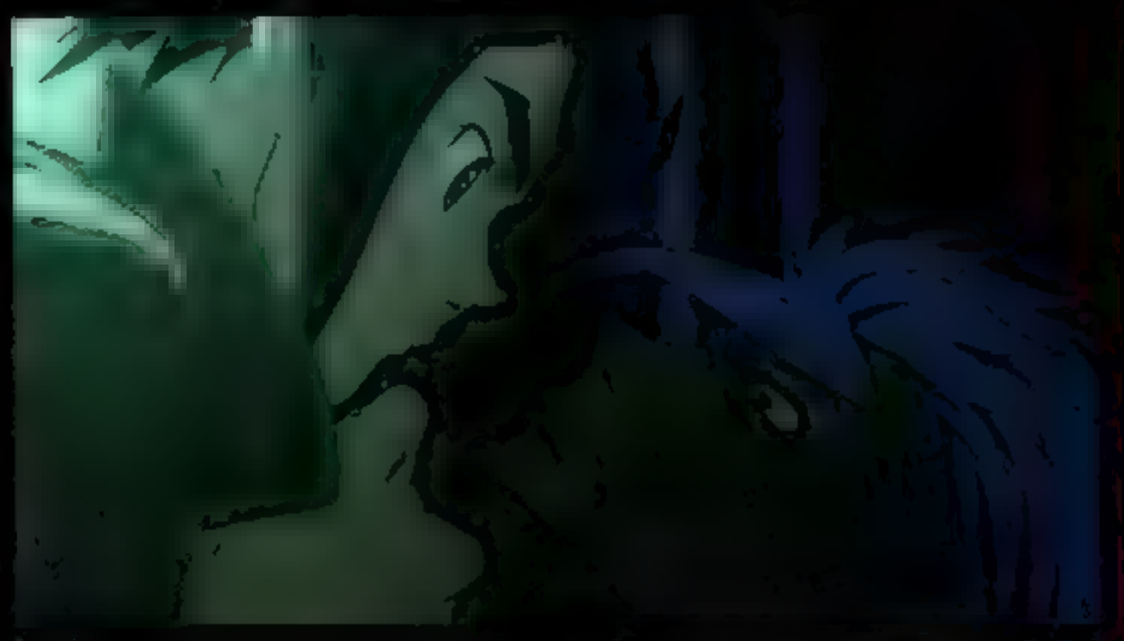
ビスケットが死んだ。

オルガの右腕として鉄華団をもり立ててきた大きな存在を失った喪失感が、鉄華団を重く包み込む。島からの脱出に成功し、モンタージ商会が手配したタンカーで海路を進む鉄華団だったが、ビスケットの死から自室に閉じこもったきりのオルガからは何の指示もない。戦意を失った鉄華団を案じる蒔苗だが、クーデリアは自分ひとりでもエドモントンにある議事堂まで送り届けてみせると気丈に請け負う。

ガエリオをかばい重傷を負ったアインは、生命維持装置によってかろうじて命をつなぎ止めているものの、その回復は絶望的だった。残された道は機械的な補助を行なうことだけだが、ガエリオはそれを認めることができない。マクギリスはガエリオに、厄祭戦を終わらせたのは阿頼耶識とガンダム・フレームであったこと、それがギャラルホルンという組織の原点であったことを告げる。その原点である阿頼耶識をまとったアインとともに、ギャラルホルンを変革せよと唆す。

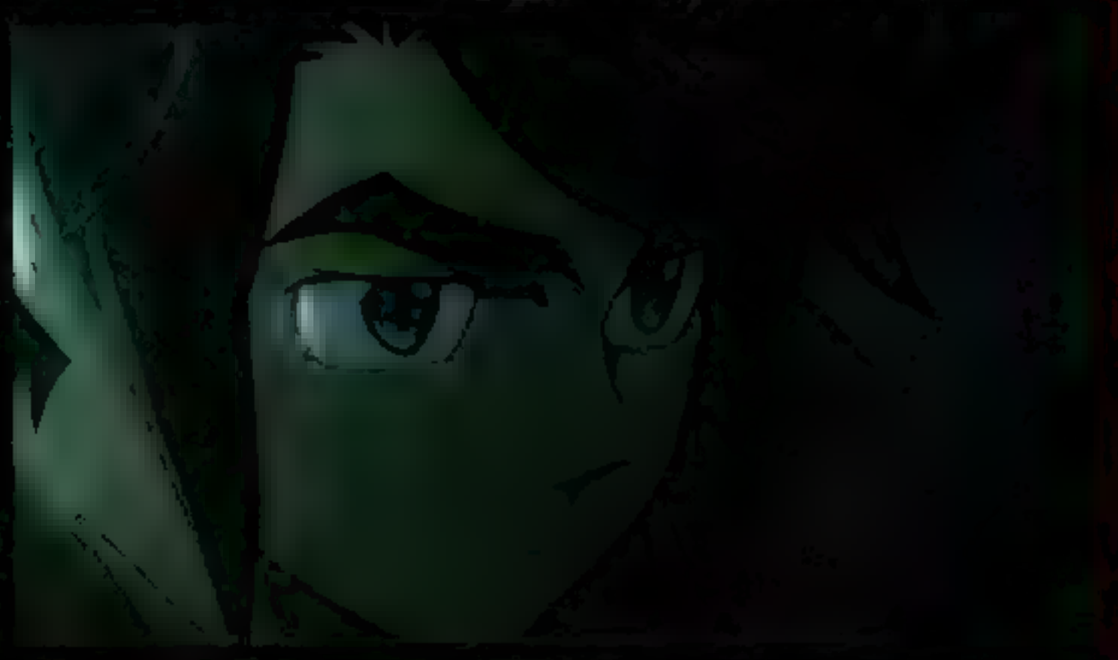
オルガの指示が待ちきれない三日月は、傷心のオルガを容赦なく追い詰める。〝自分たちの場所〟にたどり着くまでは止まることはできないという三日月の〝強さ〟が、オルガの迷いを吹き飛ばす。この先にどんな地獄が待っていようとも、何人の仲間が倒れようとも。一度決めた筋は、最後まで貫き通す。

――ビスケットの〝弔い合戦〟が始まる。



ビスケットの死に打ちひしがれるオルガに、三日月はなおも決断を迫る。

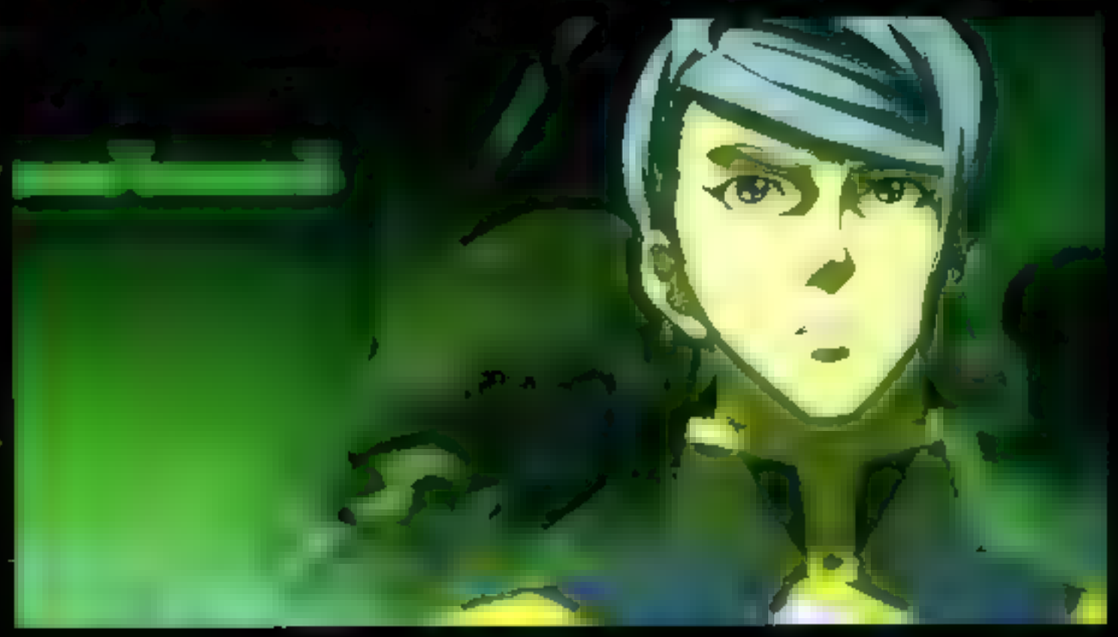
わかるだろう、ガエリオ？ これはアインのためでもあり、俺たちのためでもある



自分のすべてをオルガに賭ける三日月のことばに、オルガの魂が震える

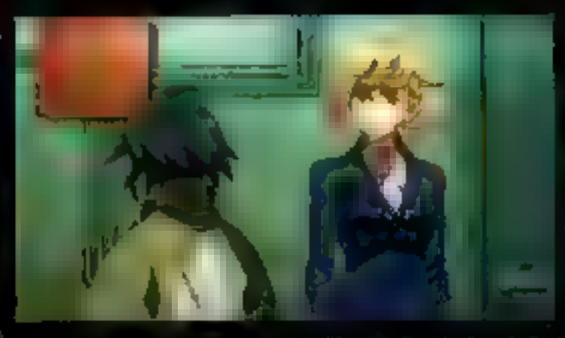
次は誰を殺せばいい？ 何を壊せばいい？
オルガがめざす場所へ行けるんなら
何だってやってやるよ

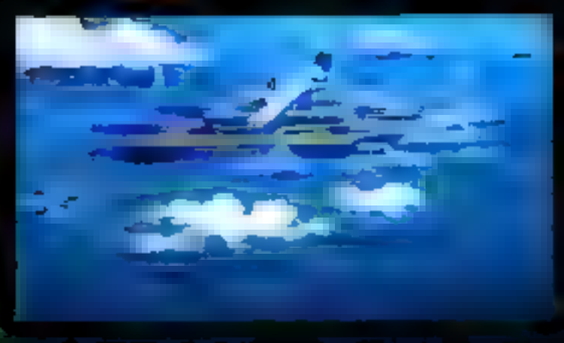
PICK UP



みずからを犠牲に戦争を止め、ギャラルホルンの始祖となったかつての救世主と、高潔な魂をもつアインの姿が重なり合う。そしてガエリオは――

PICK UP





Setting Materials

ギャラルホルン地球本部の阿頼耶識実験施設に廃棄されていた機体。この状態では四肢も武装類も外されているが、グレイズ・アインのベースとなった。

Scriptwriter's Voice　岡田麿里

Mari Okada

#22

相棒の死を前に、団長としての顔が保てなくなっていくオルガ。そこに、選択と決断とを迫っていく三日月。２人の間の強固に見えながら危うい関係値が丸裸になったところで、クライマックスに向かっていきます。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

地球編

第23話 最後の嘘

独人であるイズナリオ・ファリドから出頭命令が下る。セブンスターズのイシュー家の名を傷つけたことを恥じるカルタに、イズナリオは名誉挽回のチャンスを与える。マクギリスに背中を押されたカルタは、エドモントンを3度目の出撃を行なう。

手術を終えたアインが意識を取り戻したという知らせを受け、ガエリオは彼のもとを訪れる。そこでガエリオが目にしたのは、阿頼耶識でMSと同化し、人の形を失ったアインの変わり果てた姿だった――。失意のガエリオに、マクギリスが言う。今回の作戦が成功すれば、アインは英雄となることができる。たとえ、どのような姿になっていたとしても。

「ありがとう……わが友よ」

アラスカのアンカレッジから鉄道網に乗り換え、一路エドモントンをめざしていた鉄華団の前に、カルタのMSが立ちふさがる。正々堂々の果たし合いを求めるカルタを、三日月は非情の奇襲で撃破する。深手を負ったカルタは、自身を救出したガエリオをマクギリスだと思い込む。それに気づいたガエリオは、マクギリスを装いカルタに優しいことばをかけた。そのことばを胸に、カルタは安らかに命を終えたのだった。

助けにきて、くれた……の、ね。マクギリス……

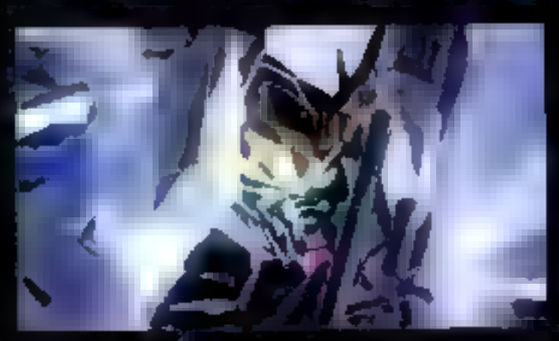
PICK UP

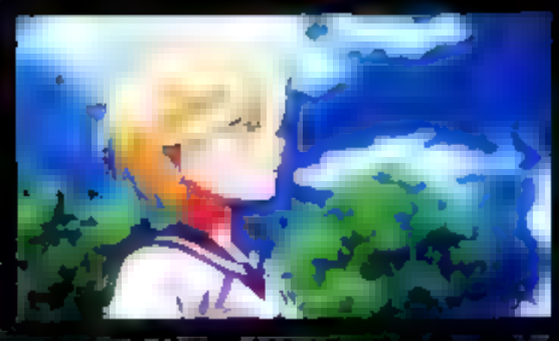
幼いころから同じセブンスターズの子弟として親交の深かったガエリオとカルタ。彼女が最後の会話を望んだのは自分ではなくマクギリスだった

やり返せずに生きてたらずっと苦しいまんまじゃん

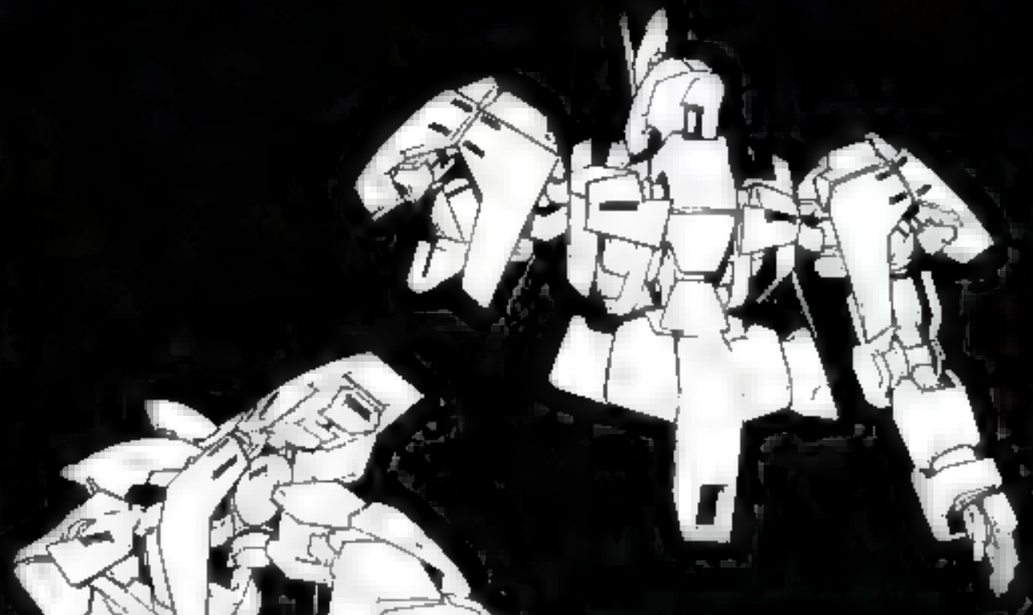
PICK UP

ビスケットの死から雰囲気が一変した鉄華団に、メリビットは危機感を抱く。団長のオルガに"幼い子たちを巻き込むな"と詰め寄るが……





Setting Materials



カルタの親衛隊が搭乗していたグレイズリッター。肩部装甲がバルバトス(第6形態)に使用された

Scriptwriter's Voice 岡田麿里

Mari Okada

#23

鉄華団に続き、ギャラルホルンサイドの動きが一気に加速する回ですね。精神的にショッキングなところも多々あるので、書いていても気分のアップダウンが激しかった。マクギリスたちの幼少期は、いつかきちんと描きたいです。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
STORYGUIDE

地球編

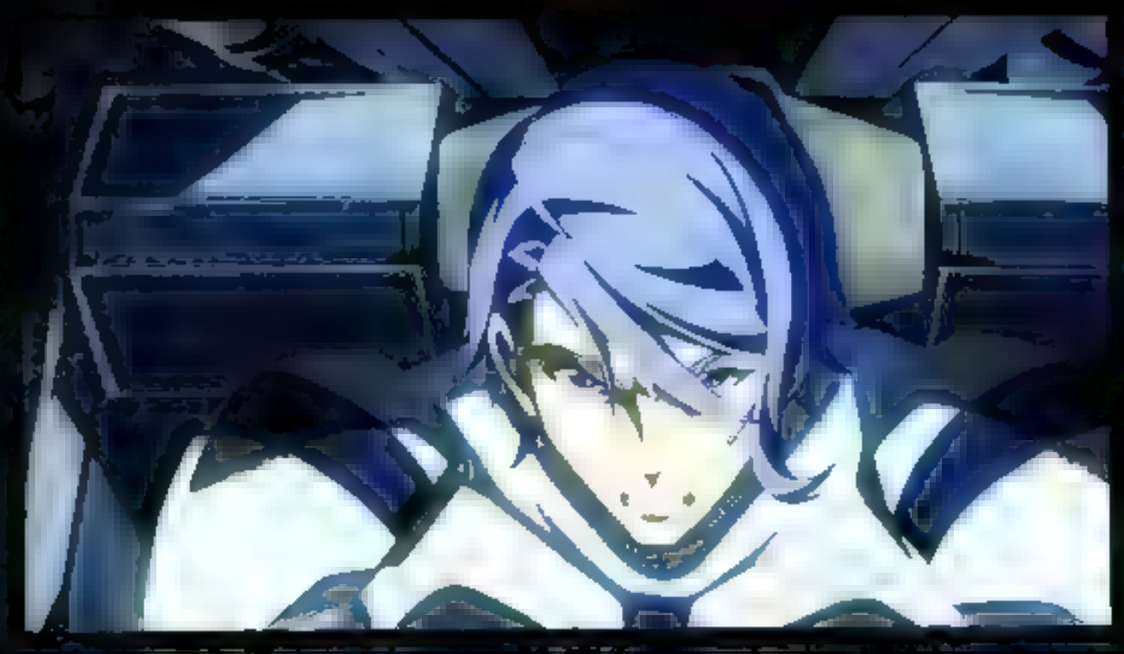
第24話 未来の報酬

エドモントンにたどり着いた鉄華団がギャラルホルンの守備隊と戦闘に突入してから、3日が過ぎようとしていた。市内へ入ることを禁じられたMS隊は後方で敵のMS隊と交戦、オルガたちMW隊が市内をめざして突撃を繰り返すが、守備隊の厳重な防衛線に阻まれ前に進むことができない。戦線は膠着し、ただ時間と、仲間の命だけが失われていく。代表指名選挙まで残り時間わずかとなったとき、鉄華団はついに最後の攻勢に出る。

市内へ続く唯一の橋に主力のMW部隊を突入させ、おとりとして敵の注意を引きつける。そのすきに蒔苗とクーデリアを連れたオルガたち別働隊が川を渡り市内へと潜入しようとする。しかし敵の猛攻を前に別働隊が川を渡る間もなく、主力MW隊が全滅しかけたそのとき――側面から味方のMW隊が現われる。

「よお、オルガ。ヒーローのお出ましだ！」

ユージン、チャド、チャダーン、ダンテ、モグロ、そして元ブルワーズの少年兵たちが窮地に駆けつけ、市内への血路を開く。無事市内に入ったオルガたちだが、その行く手に阿頼耶識で同化したアインの巨大なMSが出現する。アインは、クランクの死をクーデリアの責任だと決めつけその命を奪おうと右手の戦斧を振りかざす。それを止めたのは、三日月のバルバトスだった。



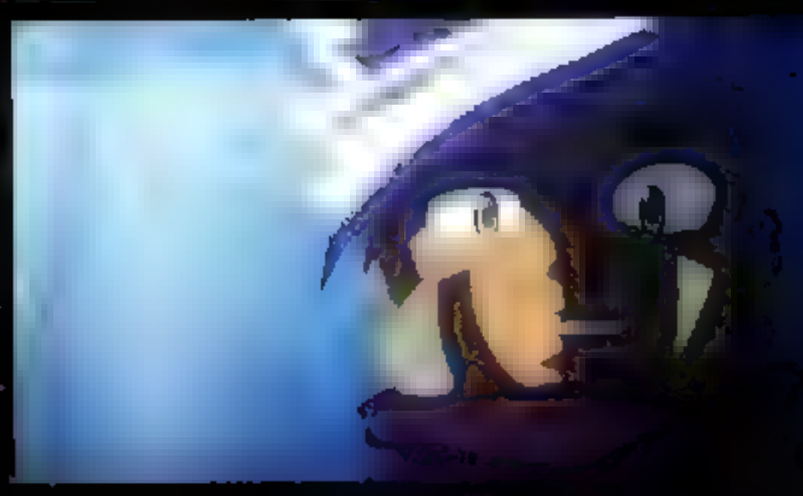
カルタの雪辱を晴らすため、三日月に挑みかかるガエリオ。市内に向かった三日月に代わり、ガエリオの前に立ちはだかるのは――マクギリスだった

君の相手は……私がしよう

PICK UP

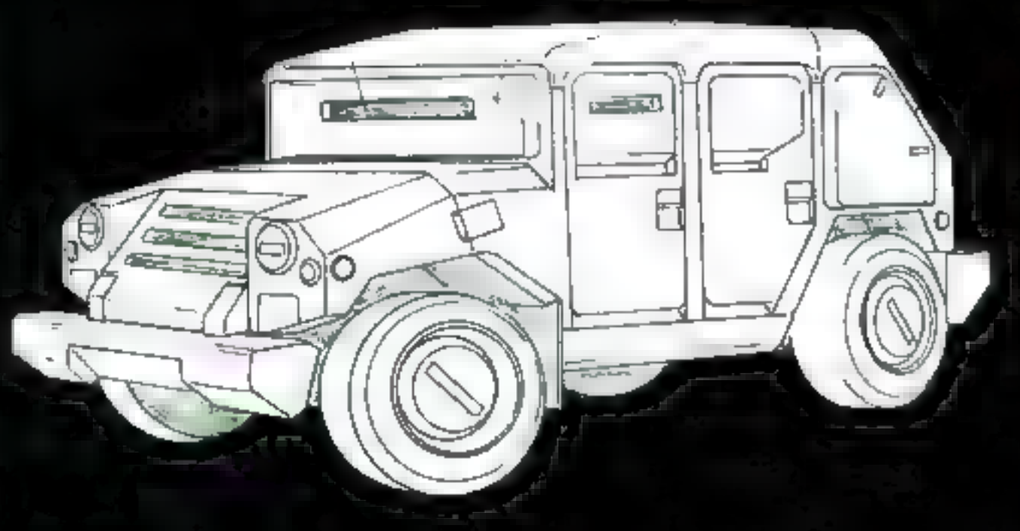
オルガも、懸けてみなよ。俺たちに。鉄華団の、皆に

PICK UP



自分たちの命は、自分ひとりのものではない。もし仮に自分が命を落としたとしても、鉄華団はこれからも続く。そのためになら、迷わず死ねる

Setting Materials



クーデリアと幕苗を講事堂へ送り届けるために使用した装甲車。運転手はなんとアトラ！ 三日月に代わって奮闘した

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Mari Okada

#24

オルガが鉄華団の皆に向けて放つ命令は、本当に悩みました。この状況下での前に進むべき命令は、どんな形を取っても鉄華団に死を見せてしまうので。間違った選択、納得できない選択をどう描いていくのか……。

地球編

第25話 鉄華団

ガエリオと対峙したマクギリスは、ギャラルホルンを変革するために自身が行なってきた非道の数々を赤裸々に語る。まがまがしい姿のアインをギャラルホルンの腐敗の象徴とし、それを〝革命の乙女〟を守る鉄華団に討たせることで、蒔苗の代表再選を確実にする。そうすればアンリ・フリュウとイズナリオの癒着が明るみとなり、世界の管理者たるギャラルホルンの信頼は失墜する――。アインも、カルタも、自分自身の命さえも、マクギリスの野望のための駒に過ぎなかったことを知り、ガエリオは絶望の淵に沈められたのだった。

蒔苗の議事堂到着の報を受けたオルガは、戦闘を続けるすべての団員へ命令を下す。「何があっても死ぬな。絶対に生きろ」と。一方、アインの真の阿頼耶識の力の前に、三日月は苦戦を強いられていた。バルバトスとのリンクを強める中で、体に深刻なダメージが刻まれていく。力尽き、心折れかけたそのとき――オルガの声が響く。

「何やってんだ、ミカ!!」

その声に、三日月がこたえる。装甲をパージしたバルバトスが神速の動きでアインを討ち取る。同刻、停戦を告げる信号弾が打ち上げられた――。

あのとき、絶対にたどり着くと約束した自分たちの居場所。ここがその場所なのか。それはまだ誰にもわからない。それでも、長かった鉄華団の初めての任務は、こうして終わりを告げた。

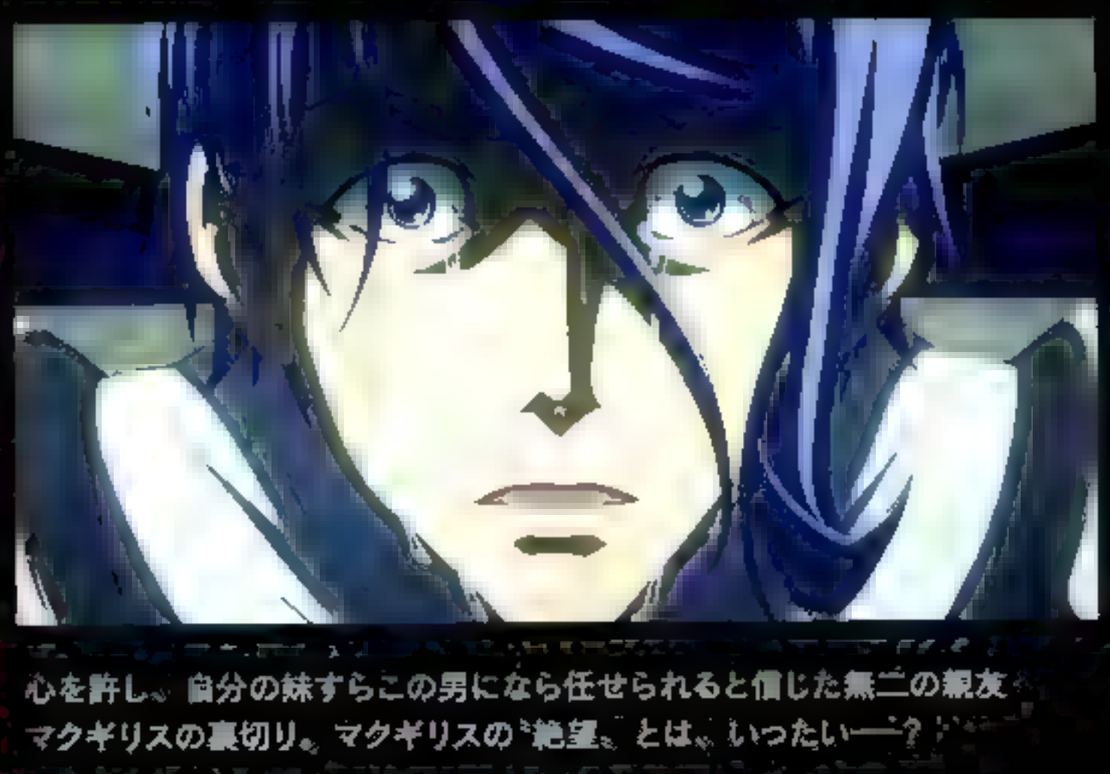
うん……火星へ

PICK UP

常に決断を下しつづけてきたオルガ。初めて三日月にこれからどうすべきか尋ねる。オルガを信じる三日月は答える。「そんなの決まってる」と

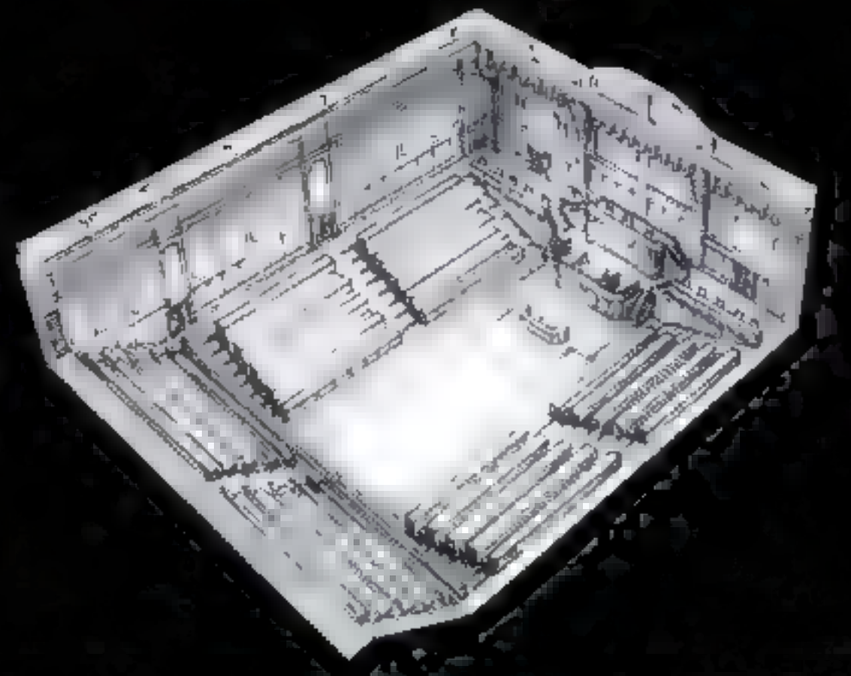
お前は―― 私の生涯、ただひとりの友人だったよ

PICK UP



心を許し、自分の妹すらこの男になら任せられると信じた無二の親友マクギリスの裏切り。マクギリスの〝絶望〟とは、いったい――？

Setting Materials



エドモントン市街地にある食事堂。郊外で激しい戦闘が起こるなかで、アーブラウ次期代表を決める選挙が始まろうとしていた

Scriptwriter's Voice

岡田麿里

Mari Okada

#25

オルガが鉄華団に「死ぬな」と命令した瞬間、本当にふうっと肩の力が抜けました。ずっと言わせたかったことばだったので。

THE DOCUMENT OF

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

INTERVIEW

シリーズ構成
岡田麿里

シリーズ構成

岡田麿里

●おかだ・まり／シリーズ構成・脚本家。「true tears」「GOSICK－ゴシック－」「花咲くいろは」「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」「迷家－マヨイガ－」「キズナイーバー」など、原作ものに加え、オリジナル作品も多数手掛けている。

作品の方向性を決めた序盤のエピソード

――まず序盤の展開からうかがっていこうと思います。「鉄血のオルフェンズ」は、序盤3話の展開で、その方向性が明確化された印象を受けました。特に第1話のラストは、主人公の登場としてこれ以上ない衝撃的な展開でした。

絶対的なピンチのときに、強い主人公が現われるという流れは、長井（龍雪）監督が当初から意識していたことでした。抑圧された状況で蓄積していたストレスが、最後のバルバトスの登場で一気に逆転する、監督は（物語の展開として）美しい形が好きな人なので、そのあたりは意識していた部分だと思います。ただ結局、三日月が敵を倒すところにまでは至っていないですよね。それはオリジナル作品の第1話ということで、キャラクターがそこまで浸透していませんから、ラストまでにできるだけドラマを積まなければならなかったことも影響しています。

――個人のキャラクターではなく、鉄華団全体の雰囲気ということなんですね。

鉄華団は性質的に、「おとなしい」や「とても頭がいい」といった、分類しやすいキャラクターの集まりではありませんよね。言ってしまえばみんな准（やから）で、ちょっと違うキャラクターといえばビスケットぐらい　1セリフ、2セリフぐらいしかないキャラクターもいるので、そのなかでどんな違いを出すかということは意識しました。

特に序盤エピソードは、今後のルールや雰囲気を決定づけるという意味でも、重要な役割を担っていますよね。

たとえば仲間の死、ということに対しても、鉄華団の子たちがどういう反応を示すのかという描写を提示できたのではないかと思います。最初にダンジが死んだとき、鉄華団は勝っても負けても、こういう雰囲気になるんだなっていう

視聴者としても、「死」は彼らの関係値を探る重要なガイドになりますよね。

仲間が死んだことに対して、この子たちの反応をどう描くかという点は難しかったですね。個人的な気持ちとして、死に対する感覚、リアクションをどこに置くかということはかなり悩みました。ウェットにしすぎてもいけないし、ヒーローっぽくしてもいけない。とにかく「仲間が死んだことでパワーアップする」という展開は、個人的な嗜好として避けたかったところでした。一方で仲間の死によって、周囲の人間の心が動かないのも嫌ですし。この作品は戦いを扱うわけですから、人の死は切り離せませんから。

鉄華団であるが故の特殊なスタンス

――そのなかで、どのようなバランスで描こうと考えられたのでしょうか？

結局、シノの「でっかいおっぱいに押もれて死にたいって言ってたじゃないか」と泣きしゃくるくだりが、自分にとっての落ち着きところでした。生死にまつわる大きな出来事も、彼らの価値観のなかで判断する　あくまでこの子たちの心が動く範囲のなかで、描いていこうということですね　大きな出来事を起こすのは人人たちの都合であって、そこに鉄華団が乗っていってしまうだけっていう感覚ですね　組織間の思惑とか大人の考えに、彼らの価

個人的にはプラスの意味だけではないと思っています。

価観がぶつかることで、物語が動いていけばいいというのが自分なりの思いでした。

鉄華団全体の意志は、オルガのことばに集約されているという印象を受けます。特にオルガと三日月の幼少期の回想は、彼ら2人のことだけではなく、虐げられている鉄華団の少年たちのバックグラウンドまでをもイメージさせますね。

物語が進んでいくと、「難しい話になるだろうな」ということは想像できました。結局、鉄華団が本当に能動的になるのはラストぐらいで、それも変な形でしたからね。でもそんな中でどこかにしっかりとした軸足を置いておきたいっていう気持ちがありまして。それが三日月とオルガの過去ですね。それは仲間に対する思い、今の状況に対する救いみたいなものです。「ここじゃないどこかに行く」というセリフにも、そういう気分が乗っていますね。

――組織として考えると、鉄華団はスタンスがかなり独特ですよね。

話数が進んで物語が動きだしてしまえば、そこまで意識しなくても雰囲気として出てきますからね。ただオリジナル作品はキャラクターも浸透していませんし、その点に関しては序盤で強めに描こうと意識していました。

冒頭のエピソードで、三日月の特殊性は明確化された印象です。

規格外な鉄華団と正統派の対比

振り返ってみれば、ラストに鉄華団の前に立ちはだかるアインや、彼に大きな影響を与えたクランクも登場していましたね。

アインもクランクも、最初は敵兵士AとBみたいなモブキャラクターだったんです。ただ、鉄華団の戦う理由も特殊ですし、敵側ももうちょっとキャラクター性を出したいという流れのなかでつくっていったという感じです。そもそもクランクは「いい大人を出す」という方向性だったんですが、微妙にしっくりこなくて　監督からは「子供に手を上げられない人」っていうアドバイスをもらったんですが、自分のなかで納得しきれなかった。立派すぎて嘘くさく見えてしまうというか。だったらもっと掘り下げたいけれど、それをするには尺が足りない。でも結果として自分が咀嚼できなかった違和感が、三日月がクランクにぶつける違和感となり、アインというキャラクターにもつながっていきました。

――アインはクランクの理想を継承するようなキャラクターでしたが、最終的にはその理想が悲しい結末となりましたね。

アインも最初の構成ではモブのような存在でしたけど、もっとキャラクター性を立てていこうという流れになったとき、自分がクランクに感じた違和感を強調させたようなキャラクターにしたいなと思ったんです。アインはとても真っ当な主人公っぽいキャラクターだと思うんですよね。尊敬する人を敵に殺されて立ち上がるという背景もそうですし、考え方や行動も主人公らしいアフレコに行って、アイン役の内田雄馬くんの声を聞いたことも大きかったですね。普通は正しそうなことを言われると、どこか正しそうじゃないと部分があったりするんですけど、内山くんのアインは「純粋に何かを信じられる人なんだな」って感じられたんですね

確かに、他作品なら主人公に必要な条件を備えているキャラクターです。

ただ正統派主人公であるが故に、この作品では逆に違和感になる。そのすんなりいかないおもしろさみたいなのが、個人的に突破口になったんですね。しっくりこない部分を、むしろ肯定できるキャラクターと言いますか　「君の罪は止まらない、加速する」というセリフがありましたけど、自分のなかでアインが止まらなかったです（笑）

アインが止まらない（笑）。

ここまで思い入れをもってしまったのは、アインのようなタイプのキャラクターを書くのが初めてだったからでしょうね。シナリオでは、しっくりこないキャラクターを、しっくり書くように努力するというのが基本だと思うんですが、アインにはそういう努力はいっさいいらないんです。とにかく楽しいし、逆に、「アイン、頑張れ！」みたいな気分にもなってしまって（笑）。だからアインの死は、非常につらいものがありました。

結果的にアインはとてもファンの多いキャラクターとなりました。

「ガンダム」は、そもそも敵役を悪く書かなくていい作品ですからね。だからこそ、アインやガエリオは普通にキャラクターとして書いていた感覚はあります。あくまで人であり、そこに善も悪もありません。もちろん悪い人はいますよ　マクギリスとか、おじさんたちがそうですね。ただ「悪人のなかの善」を書きたいという気持ちは薄いです　悪い人はやっぱり悪いというのが、逆にリアリティがあるかなって。

変わらない主人公と変わっていくライバル

――鉄華団のキャラクターはとても真っすぐに貫いていった印象がありますが、ギャラルホルンのキャラクターは波乱万丈でしたね。

監督は、三日月を成長させなくていい」というニュアンスのことを何度も言っていましたね。三日月の強さはまさにそこですよね。三日月みたいな最初から強力なキャラクターが、いろんなことを知って欠落が埋まっていくと弱くなるっていうのが個人的に好きな方向なんです。それで伏線を微妙に仕込んでいたんですけど、「そういうのはいらないから」って監督に言われてしまったんですよね（笑）。

――三日月にも変化が表われる案もあったんですね。

でも、やっぱり監督は正しくて。変わらないって最強なんですよ　変化しない人を前にしたときの恐怖　だったら、その本を受け止めて成長できるキャラクターを置きたい。オルガもあまり変化させたくないということで、白羽の矢が立ったのがカエリオだったんです（笑）。

最初の印象は、かませ犬的なライバルなのかな？ と思ったんですが、とても印象的で豊かなキャラクターになりましたね。

ガエリオは監督もノーマークだったんで、手が入れやすかったのもあります（笑）。「成長」って言ってしまうと、ちょっと違うかもしれないんですが、物事や事件が起こったとき、動いていくキャラクターをつくりたいなと。そう思ったとき、ガエリオだったらできるんじゃないかなと思ったんです。マクギリスはそもそも動じない人ですし、アインもああいうタイプのキャラクターですから。いろんなところで「ガエリオが好き」と言っているんですが、それは個人的に納得のいくポジションで書けるキャラクターという意味で、とても気持ちが乗ります。

――ガエリオもある意味、主人公的な印象を受けますね。悲運のヒーローという感じで。

そこは気づかれないように、こっそりと変えてきたつもりなんです　ガエリオをカッツリと変えた瞬間って、カルタが死んだときでしょうね。第23話のカルタの死は、最初のシナリオでは、最終2話の乱戦のなかで死ぬ予定でした　夜中に何となく第23話のシナリオを形になっていたんですが、朝になって、「カルタの死に方はこうじゃないかもしれない」と思って、書き直したんです

――そのひと晩の間に、何か感じることがあったんですね。

カルタも好きなキャラクターですからね。乱戦のなかで紛れて死んでしまうと、ガエリオとの関係も描けませんし、三日月やオルガのエピソードのなかに埋まってしまうんです　ここはちゃんと変化してきたガエリオと、カルタの死をしっかり書きたいなと思ったんです。

――カルタは地球降下編以降の軸になる存在でしたし、そのバックグラウンドも本当に同情してしまうようなキャラクターでした。カルタはどのような経緯で誕生したキャラクターなのでしょうか？

カルタは途中から出すことにしたキャラクターなんです。当初、2クール目はクーデリアの義理の兄弟が出てくる予定だったのですが、さすがに兄弟ネタが多すぎて（笑）。そこでギャラルホルン内の女性として、カルタを出すということで落ち着いたんです　シ

よくも悪くも、自分をいかに無条件にささげなければならないか、というニュアンスも含まれているから。

ナリオを書いていると、「ああ、助かった。これなら行ける」って思う瞬間があって、カルタのキャラクターで行こうと決まったときは、本当に安心しました。今回はオリジナル作品だけに、当初予定にはなかった意外なキャラクターが重要な役割を担うことになりましたね。アインやガエリオ、カルタもまさにそうです。

ビスケットの死が彼らの結末を揺さぶる

――クライマックスの流れに大きな影響を与えたのは、ビスケットの死という印象を受けました。

――岡田さんが提出した初期の第1期ラスト案では、もう少しハードな結末だったというお話ですが、第2期につなげるという意味も含めて「すがすがしい結末」というオーダーがあり、若干修正されたという。

そうですね。でも自分だったら、「ここまでやってしまうのが普通だろう」という感覚だったんですよ。ただ、一般的に考えると、ちょっとハードで強くなりすぎた部分かもしれません。ビスケットの死があって、仲間が死ぬこともわかっていて、さらにクーデリアを送り届けなければいけないわけですから、その域まで行くのがむしろ普通という感覚だったんです。ですから、すがすがしい結末」という方向性は、非常に難しかったですね。

――きれい事だけでは済まされない部分は、どうしても出てきますよね。実際に岡田さんが想定していたラストは、どのようなイメージだったのでしょうか？

私のなかでオルガと三日月って、弱みを見せたら殺されかねない。信用できるうちは認めてくれているけど、弱みを見せたら殺されかねない。信用できるし、いとおしいけど、絶対に守らなければいけない一点が壊れた瞬間に、そのバランスが崩れる。自分としては、オルガと三日月の関係っていつか壊れるんだろうかというほどでした。

――鉄華団は、社会的なつながりというよりも、生き残るために行動する野生動物の群れのような印象を受けますね。

鉄華団は運命共同体であり、家族であるということを協調してはいるんですけど、個人的には家族って、プラスの意味だけではないと思っています。一般的に守るもの、大切なものというすばらしい考え方もあると思いますが、よくも悪くも自分をいかに無条件にささげなければいけないか、というニュアンスも含まれている。鉄華団も同じで、一見すると自由意志でやっているように見えるんですが、お互いの自由を失いたがっている人たちでもある。人には、みずから進んでみずからを縛る方向に行きたがる側面があるような気がするんです。

――鉄華団は思想や理想で動いているわけではありませんから、等身大であればならない、という展開は非常に難しいと思うんですが、間違っているけど貫き通す意志

いですね。

結木が難しくなるのは、ある程度想像できた展開でした　結局、オルガの「アイツらが懸けた命を無駄にするな」ということが基本的なラインになりますけど、でも死んだ彼らは戻ってこないし、状況がよくなる保証はありませんよね。妹たちを学校に入れたいとか、火星の状況改善のことも考えているんですけど、そのために鉄華団が戦ってくれて助かったといえば、ちょっと違うんです。そのなかで三日月の「ここじゃない場所にたどり着く」っていうひと言を入れておいたのは、本当によかったなと感じました。

――この後に第2期が控えていますし、具体的な目的というよりは、彼らの理想郷をめざすという着地点に落ち着いた印象を受けますね。

結局、完全にすがすがしい終わり方にするのは不可能ではあったんですが、メリビットや雪之丞みたいなキャラクターがいてくれたのは助かりました。メリビットのことばは、私の叫びなんですよ(笑)。おまえら間違っている！」という。

――(笑)。でも集団心理ではないのですが、集団で目的に向かっていると、常識が揺らぐという感覚は非常に腑に落ちます。

メリビットの常識が、今の現実に生きる私たちの常識なんですよね　鉄華団には彼らなりの理論がありますが、現実の常識で考えれば間違っているわけです。「家族だから」と言われても、ラストの作戦なんて明らかに破綻した命令ですからね。

――家族というきずなで結束した鉄華団の少年たちと、一歩引いたスタンスの大人たちとの違いがよくわかるポイントですね。

大人がそばにいるというのは大きかったですね。子供を描いていくとき、大人がいてくれると、いろいろなものが浮かび上がってくるなぁと感じました。特に後半は、メリビットや雪之丞がいてくれて助かったというケースが多かったですね。この2人は監督がしたいと提案してきたキャラクターだったんですが、当初はどう描いていいか考えあぐねていたんです。ただ実際にシナリオを書いてみると、監督が彼らを出したいといった理由がよくわかりました。どこまでが監督の計算であるかはわかりませんが、それは感覚でわかっているんだろうなと。

未知の体験が待つ新たな領域へ

――第24話でオルガは「未来の報酬」のために仲間の死すらいとわないというスタンスですが、第25話では「死んでも生きろ」ということばから、心の奥底

あのセリフは、プロットにもなかったんです。打ち合わせを重ねると、監督が何を嫌がるかって何となくわかってくる。なので、最終話でオルガが「死ぬな」と言うのはNGかなと思っていたんですけど、我慢しきれず書いてしまった。そしたら、思いがけずOKだったんです。恐らく監督も、計算でないところでそう思ったんでしょうね。

――結果的に第2期への期待を抱かせるラストになりました。

そのバランス感覚は、監督のすばらしいところだと思いますね。リアリティや深いところを描きつつ、ある種のファンタジーとして希望のある終わらせ方ができる。三日月じゃないですけど、最終的には監督が見たいと思ったラストであるべきと思いまして、現在の形に落ち着きました。

――第1期を終えられた現在の心境をお聞かせください。

まず「終わったぁ！」という感じです。終わってはいないんですが(笑)。ひとまず第1期が終了したわけですが、今は本当にやってよかったなと思います。作品自体にとても愛着がありますし、キャラクターも大好きですし。またサンライズのスタッフの皆さんにも愛着があります。サンライズでは以前「クラッシュギア NEXT」などでお世話になっていたんですけど、久しぶりに構成からガッツリとかかわらせていただきました、改めてサンライズのお仕事は独特なものがあると感じました。みんなでワイワイとアイデアを出し合っていくなかで、私自身はガンダムやモビルスーツのことは勉強しつつの作業なのですが、メカの話のなかからでも、ドラマのアイデアが生まれたりするんです。

――2016年秋より、第2期のスタートが告知されましたが、第2期への展望をお聞かせください。

とにかくスタッフの皆さんが「ガンダム」が大好きで、おもしろいものをつくろうという強い気持ちを感じます。全員が妙な熱量をもっていて、それに当てられている感じはありますが(笑)、一方で大きな原動力になっています。また、これほど長い話数のシリーズ構成をやらせてもらうことは珍しいことで、キャラクターが育っていくってこういうことなんだって感じています。これまではどうしても1クール、2クールで終了する考え方でつくってきましたからね。そういう意味では、第2期は未知の領域であり、自分にとっては新たな挑戦です。これまで経験したことがないことが、まだまだたくさんあるなと感じながら、取り組んでいますね。

THE DOCUMENT OF

MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

CROSS TALK

三日月・オーガス役　河西健吾 × オルガ・イツカ役　細谷佳正

CAST COMMENT

STAFF COMMENT

三日月・オーガス 河西健吾 × オルガ・イツカ 細谷佳正

あっという間に駆け抜けた第1期

――最終話を迎えた感想をお聞かせください。

河西 初めて収録をした日からきょうまでやってきて、あっという間だったなというのが正直な感想です。

細谷 僕は終わった気がしません。まだ先があるので、しんみりしないようにしている自分がいます。

河西 僕もしんみりした気持ちはないですね。総勢30名ぐらいの声優陣がそろった収録だったので、逆ににぎやかだったというのもありますが。

――第1話と最終回では、緊張の度合いが違いましたか？

河西 全然違いましたね……。第1話のときは、初主演という重圧があったんです。でも「始まれば大丈夫だろう」と思っていたのに、全然大丈夫にならない（笑）。収録の間中、緊張しすぎてぐあいが悪いというか、落ち着かない状態だったので、それに比べたら最終回ははるかに気が楽でした。

細谷 僕は、最終話のほうが嫌な緊張感がありましたね。第1話はまったくしなかったです。でも、最終話までに行なわれたイベントやラジオで「最終話でいい数字をたたき出すという伝説を生み出したいから、視聴率をください！」と言ってしまっていたので、自分で自分の首を絞めたな～という別の意味での緊張感がありました（笑）。

――それだけ全力で挑んだということですね。やはりガンダム作品への出演は、プレッシャーがありましたか。

細谷 出演に関しては、プレッシャーというものはあまり感じていませんでした。もちろんガンダムという作品は知っていましたが、それほど詳しくなかったですし、子供のころに見たときにはちょっと難しくて理解できていなかったところもありました。逆に「鉄血のオルフェンズ」をやっていく中で、周囲の反応などを見てガンダムのおもしろさがわかった感じです。

河西 僕はプレッシャーと同時に、うれしさもありました。ガンダムシリーズは昔から見ていて大好きだったし、ガンダムに乗る主人公を演じた声優さんも数えるほどしかいないという中で、新しい一ページに自分の名前が入るということは、役者としてもとても光栄なことだと思っています。

生死を描いた「葬送」とガンダム作品らしさを感じる「願いの重力」

――第1期で印象深いエピソードは何でしょうか。

細谷 第13話「葬送」が好きです。何かすごく〝鉄華団〟という感じがするんですよね。メリビットに葬式を出したらどうかと提案されたときに、オルガは葬式なんてばかばかしいと言うんです。「死んだらどうせ先に逝った仲間に会えるんだから、今は生きている人間がどうやって生きていくかを考えたほうがいい」というオルガの一面は、プロフェッショナルとして効率的ではあ

オルガは三日月を観客として意識しているんだと思う（細谷）

るけれども、度が過ぎるといびつな集団になるなと思っていました。そしたら、物語が進むと葬式を出すことになっている。彼が葬式を出すまでの経緯がアニメでは描かれていないので、オルガにどういう気持ちの変化があったのかを想像すると、すごく楽しいです。シノや昭弘が葬式をやりたいと言うのを聞いて驚いていたオルガが、最後は「みんな祈ってくれ」と言いながら、メリビットをちらっと見て、「死んだ魂が生まれ変われるように……」と彼女に教えてもらったことを言うところが、すごく好きですね。それまでに敵味方双方にけっこう犠牲が出ているし、死というものを大々的に出している話だからこそ、「生きていること」の重要性みたいなものが伝わってくるというか。普通に生きていると死を意識する瞬間がないので、「生きているってすばらしいね」と言われてもピンとこないじゃないですか。でもあそこで葬式をしたことで、生きていることがより際立つ。ユージンの「生きてるときはぎゃあぎゃあやってよ。くだらねえことで笑って、やり合って。でも……消えるときは、一瞬だ」というせりふも印象的でした。

――河西さんはいかがでしょうか。

河西 僕は第19話の「願いの重力」が一番です。バルバトスが単体で大気圏に突入するというシーンをやったときに、「自分は今、ガンダムをやっているんだ」と実感しました。「オルフェンズ」では珍しく、最もガンダム作品らしさが出ているところだと個人的には思います。やっぱりガンダム作品ファンからすると、盛り上がるシーンですね。それに、大気圏突入間近で緊迫した状況なのに、カルタのMS部隊が先頭からどんどんやられていって、シューティングゲームみたいだなと思いました。全機倒したらバルバトスがパワーアップするんじゃないかというぐらい、キレイにやられていきましたね（笑）。

最終話で描かれたオルガと三日月の変化

最終回で印象的だったシーンが、オルガが三日月に「次は何をしたらいい？」と問いかけるシーンです。それまでは三日月がオルガに対して「次にどうすればいい？」と、逆に問いかけていますが、この変化をどうとらえていますか。

細谷 オルガと三日月の原点は、「ここではないどこかへ行こう」です。その象徴的なシーンが、エンディングの幼い2人が走っていく描写で、すべてがそこから始まっている。オルガを演じてきた中で思ったことですが、鉄華団のメンバーは、火星でほぼ人権もなく尊重もされずに、劣悪な環境下で働かされてきた孤児たちで、誰からも尊重されない存在だった。それをオルガがかじを取ってクーデターを起こし、自分たちみたいな存在でも、自由に何かを勝ち取ることができるということを、みずから鉄華団のメンバーに対して証明してみせた。その証明できたという状況を最初に見せる「観客」が、三日月だったのではないかと。だから、最終回でミカに「次はどうすればいい？」と聞いたのは、クーデリアの護衛という大きな仕事をやり遂げたことで、ひとつの結果を見せたという思い、三日月からのプレッシャーから、ひとつ肩の荷を下ろせたということを示しているんだと思います。

最終回で印象的だったシーンが、オルガが三日月に「次は何をしたらいい？」と問いかけるシーンです。それまでは三日月がオルガに対して「次にどうすればいい？」と、逆に問いかけていますが、この変化をどうとらえていますか。

細谷 オルガと三日月の原点は、「ここではないどこかへ行こう」です。その象徴的なシーンが、エンディングの幼い2人が走っていく描写で、すべてがそこから始まっている。オルガを演じてきた中で思ったことですが、鉄華団のメンバーは、火星でほぼ人権もなく尊重もされずに、劣悪な環境下で働かされてきた孤児たちで、誰からも尊重されない存在だった。それをオルガがかじを取ってクーデターを起こし、自分たちみたいな存在でも、自由に何かを勝ち取ることができるということを、みずから鉄華団のメンバーに対して証明してみせた。その証明できたという状況を最初に見せる「観客」が、三日月だったのではないかと。だから、最終回でミカに「次はどうすればいい？」と聞いたのは、クーデリアの護衛という大きな仕事をやり遂げたことで、ひとつの結果を見せたという思い、三日月からのプレッシャーから、ひとつ肩の荷を下ろせたということを示しているんだと思います。

第24話「未来の報酬」で、三日月に「懸けてみなよ」と言われるシーンでは、まだ三日月からのプレッシャーがあった感じですか？

細谷 あの時点では、まだ下ろせていないと思っているんですよね。そうは見えていないだけで、オルガはずっとひとりでやろうとしているから。仲間と協力して、モビルスーツを扱うミカに頼ってというプランを動かしているのは自分だと思っているんですよね。三日月もそんなオルガのプレッシャーを理解しているから、オルガひとりでやっていないで俺に懸けてみなよ、信頼してみなよと声をかけたんだと思います。でもオルガは、その時点ではまだ下ろせなかった。もちろんオルガは、三日月を信頼しているし、信用もしているけれども、自分が揺らいだときにどうなるかわからないという緊張感があるんだと思います。だから、三日月の「どうしたらいい？」という問いかけに対して、「最高にかっこいい俺じゃないといけないんだ」というせりふが出てくるぐらいだし、やっぱり、三日月を観客として意識しているんだと思います。

三日月はただオルガに従うだけでなく、自我を主張するようになった（河西）

河西　三日月自身も、当初の殺伐とした感じから、少しずつ変わってきていると思います。当初はオルガが望むことなら人殺しもいとわず、「オルガの邪魔をするヤツは敵だ」と言っていたんですが、最後は「オルガの敵は自分の敵」という認識に変わっているあたりで、ただオルガに従うだけでなく、自我を主張しだしたんです　オルガに対してだけでなく、クーデリアに対する言動にも変化があって、人に近づいているところが感じられますね。最終話で、地球に残るクーデリアに「泣くなよ。この丁じゃもう慰めたりできないから」と言うあたりで、本当に人間らしくなったなと思います　少し前の三日月だったらそんなこと言わなかっただろうし、泣かれたらちょっと困りつつ、アトラに「われたとおりにして慰めていたと思うんです。

細谷　三日月自身が、鉄華団という家族の一員だという、役割的な自覚をもったのかもしれないね。それまでの三日月は、オルガの先導に従って、２人でめざしている場所に行くために、邪魔するものがあれば機械的に排除するだけだった。本当に戦闘機械みたいな感じだったのが、変わりつつあるんだと思います。

河西　第22話「まだ還れない」の収録で、各ち込んでいるオルガをどう立ち上がらせるかで迷っているときに、細谷さんが「聴いたら元気が出るよ」と言って、エンディング曲の「ＳＴＥＥＬ−鉄血の絆−」を聴かせてくれたことが、印象に残っています。まだＣＤが発売される前で、テレビ越しに携帯電話で録音したやつだって（笑）。

細谷　オルガを三日月が復活させるというか、現実に引き戻したときに、みんなに向かって号令をかけるのですが、あの回は僕も河西くんも、なかなか雰囲気がつかめなくて迷っていたんです。でも、あの悲しい感じがするエンディング曲を聴いていると、できる気がするんだよなって（笑）

河西　やってましたね。

細谷　オルガにとってビスケットは、何でも話せる親友だったんです　オルガがどんなにブレようが、こいつなら必ずフォローしてくれるという絶対的な信頼があったし、プランを練るうえでも考えることが似ている部分があって、似た者同士だったと思います。

河西　そのときの三日月は、「次は俺、どうすればいい？」という問いかけで、わざとオルガの怒りを引き出して奮い立たせましたけど、第24話、未来の報酬」では、ちょっと違ったんですよね「俺たちはオルガに懸けているけど、オルガも俺たちに懸けてみなよ」って初め　三日月は、オルガが引っ張っていってくれるから、オルガに任せておけば大丈夫だと単純に思っていたんだと思います　でもいろんな経験を経て、三日月自身で何か気づくところがあったから危険な作戦を始めるにあたり、またビスケットのときのように家族が犠牲になるのではないかという恐怖に心が揺らいだオルガを見て、ひとりで気を張っているのではなく、自分たちにも頼ってほしいと思ったんだろうと思いますね。

ビスケットを失った悲しみを和らげてくれたエンディング曲「ＳＴＥＥＬ　鉄血の絆」

アフレコ現場の出来事で、印象に残っていることはありますか。

細谷　最終回のアフレコで、雪之丞役の斧（アツシ）さんに誕生日プレゼントをもらったことです　最初に話題に出たんですが、テストが終わってから平常心を失って浮き足立っていたので、自分でもやばいな、いかんなと思って焦ったんです　そうしたら、斧さんがおもむろに紙袋を出してきて、待たせたな」って渡してくれたんです　そこでスッと冷静になれたんですね。たぶん斧さんも、僕のようすを見て気合いを入れてくれたんだと思います。そのときに、斧さんから「頼んだ」と言われた気がして、すごくうれしかったですね。斧さん、ホントにかっこいいです。

先輩方との共演はいかがでしたか。

河西　僕は、櫻井（孝宏）さんのような立ち居振る舞いができたらいいなと思

いました。本当にいつも落ち着いていて、ビシッと決めるんです。お芝居のやり方としては、松風（雅也）さんみたいになりたいなと。ガエリオというか役どころだからかもしれませんが、型にはまらず、すごく自由に演じていらっしゃったんです。普通に考えたら、少しやりすぎなのではと思うところもあったんですが、松風さんならアリだなと思わせる力がありましたね。

細谷 僕は石塚運昇さんです！　ご本人にも直接、「運昇さんみたいになりたいです」と言っているぐらい好きです。ひとつのニュアンスがどうとか、役者的な感情表現とか、お芝居の仕方とか、そういうもので区切れる次元を通り越して〝達人〟の域なんです。運昇さんがマイクの前に立つと、ほかの感情をいっさい捨てた〝無の境地〟といった精神状態に入っているように見えるんです　だから、そんな達人の域に行ってみたいと思っています。

鉄華団はどうなったのか!?第2期への期待

第1期のラストは、オルガと三日月が火星に行こうという会話で締めくくられています。第2期への意気込みを教えてください。

河西 三日月がオルガに「ここがめざしていた場所なのか」と尋ねたときに、「ここがそのひとつだ」という答えが返ってきたので、2人はまだ、最終的なゴールにたどり着いていないと解釈しています。会話の流れからすると、第2期は火星に帰る話になるのかなと思うんですが、はたして火星がゴールなのかわからないし、もしかしたらまた違うところへ行くかもしれません。2人というか、鉄華団にはいつまでも走りつづけてほしいけれども、やっぱりゴールしてひと息ついてもらいたいなと思いますね。

細谷 僕は予想したくないです（笑）。期待していないという意味ではなくて、いちファンとして続きを楽しみに待ちたいなと思います。

――第1期からのメンバーも出てくると思いますが、誰がいちばん変化していそうだと思いますか？

細谷 黒幕のマクギリスとか、テイワズの親分であるマクマードとか、いかにも何かやりそうなキャラクターが手つかずのまま第1期が終わりましたから、第2期は仁義なき戦いが始まったりするのかな（笑）。あとは、鉄華団のメンバーが誰ひとり欠けることなく第2期がスタートすればいいなと願っています。まずは鉄華団全員そろって始めたいですね。

河西 オルガはまだまだ若者なのに、もう義兄弟の盃をかわしていますからね。第2期になったら、前髪なくてオールバックで、名瀬の兄さんみたいになってたりして（笑）。

――第10話で〝三日月・ターピンズ化計画〟を想像していたアトラも気になりますね。

河西 現実になっていたら、それこそ衝撃ですよね（笑）！　妄想は尽きませんが、どうなるか本当に予測がつかないので、僕も楽しみにしています。まだまだ第1期で明かされていない謎が残っていますし、世界を変える一端を担ったとはいえ、まだまだ鉄華団は子供の集団。今後、大人たちに振り回されていく可能性がゼロではない。最後は手を組む形にはなりましたけど、ギャラルホルンの大粛清をめざすマクギリスがどう動くのか、アルミリアはどうなっていくのかとか、気になることは山ほどありますが、全部語ってくれるものだと信じています。

細谷 細かいエピソードの想像ではないんですが、僕は全体のテーマとして〝魂〟という話になるのかなと思っています。第1期の「葬送」に象徴されるように、「オルフェンズ」では人の死についての描写を掘り下げて描いているところがあるんですよね。鉄華団のみんなは、死んでも魂がもう一度生まれ変わる」ということばを共有していますが、その一方で敵側のギャラルホルンでは、アインのように強制的に死から遠ざけられて、モビルスーツの一部になってしまったという表現も出てくる。そういうテーマ性をより強く感じるような流れになりそうな気がします　まあ、わからないですけれど（笑）。

――では最後に、第2期を心待ちにしているファンへ、メッセージをお願いします。

細谷 「オルフェンズ」は、命や人の生死についてすごく訴えてくるものがある作品だと思いました。今理解できなくても、将来大人になってから見直してみると、いろいろなことをかみしめられる分厚い作品になるように第2期も頑張りたいと思います。リアルタイムでたくさんの人に視聴していただきたいですが、ぜひとBDやDVDを買ってください。

河西 第1期で話題になった「副音声」企画もまたやりたいですね　あと、イベントで直接ファンの方に触れることで、すごく元気をもらったので、そういった機会があれば、ぜひ足を運んでもらえるとうれしいです、またお会いしましょう！

①作品に参加された感想をお願いします。
②ご自身が声を当てられたキャラクターについて、どんな印象をもち、役づくりをされましたか？　また、キャラクターに対してどんな思いがありましたか？
③いちばん心に残っているシーンはどこでしょうか？　また、セリフは何でしょうか。（ご自身のキャラクター、およびほかのキャラクター）
④第2期に向けての期待のコメントをお願いします。
⑤メッセージ

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

ビスケット・グリフォン
花江夏樹

①ガンダムという歴史ある作品に参加させていただけて、ただただ幸せでした。最初は本当に緊張しましたがしたいに鉄華団がわが家のように感じられ、とても居心地がよかったです。

②ビスケットは見た目がぽっちゃりしているのですが頭はキレるというギャップがあり、キャラクターです。役づくりは鉄華団のお母さんのような母性を感じさせるしゃべり方を心がけました。最後は悲しいお別れになってしまい、僕自身ももっと鉄華団にいたいと強く思いました。

③三日月のもうフミタンじゃないというセリフが印象に残っています。人公（笑）と心の中でツッコミを入れた記憶があります（笑）。ビスケットのセリフでは、オルガ役の細谷さんが気に入っていて僕もお気に入りのセリフになったのですが、序盤に出てきた一眠れないの？　オルガ」というセリフで優しさが出ていいですよね。

④第2期では、ビスケットのことを誰かが思い出して、出番があるといいなあとこっそり思っています（笑）。鉄華団の今後に期待ですね。もう誰も死なないでほしいですね。

⑤今後も予測できない展開が続くと思いますが、ぜひご自身の目で結末を確かめてくださいね。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

ユージン・セブンスターク
梅原裕一郎

①ガンダムという歴史あるシリーズに参加させていただいて光栄です。役を頂けたことを知ったときは、身が引き締まる思いでした。

②ユージンは初め資料を頂いたときに嫌なキャラクターなのかと思いましたが、決してそうではなく、かっこよくなりたい、「大人になりたい」とあがいている憎めないキャラクターなのだと思います。演じるにあたっては、青くささや、かっこつけようとするがかっこよくない愚さを心がけました。お話が進むにつれて成長していくユージンの姿に、演じながらも親のような目線で見ていることが多かったです。

③そんなユージンは第19話でここでかっこつけないでどうすんだよ！　というセリフがありそこでユージンのプライドや鉄華団のために動きたいという気持ちが伝わり、とても好きなセリフです。

⑤第2期ではより成長していくユージンの姿が見られるのが楽しみです。皆さまもユージン、そして鉄華団の行く末をぜひ温かく見届けていただきたいです。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

昭弘・アルトランド
内匠 靖明

①収録している最中はあまり意識していませんでしたが、改めて自分がガンダム作品に参加していたんだなと考えると、とても感慨深いものがありますね。ただそれ以上に「鉄血のオルフェンズ」という作品が大好きですし、かかわることができて誇りに思いますし、キャストメンバーやスタッフさんと毎週のように飲みにいったのもいい思い出です（笑）。あっという間でしたが最高の時間を過ごすことができました。昭弘・アルトランドを演じることができて本当に幸せです。

②老けてる。怖そう。筋肉隆々。といった印象でした（笑）。とにかく何から何まで僕とは真逆だなと。役づくりに関してはヒューマンテブリという境遇を念頭に置きつつ、声だけは低めにつくりましたが、芝居はとにかく自然に素直に演じようと心がけていました。途中から人間らしいセリフを発するようになってるのですが、そのあたりの感情のさじかげんが難しかったです。それから第13話から第14話にかけて、昭弘が昌弘の思いを胸に前に進んでいくシーンが描かれるのですが、正直、僕自身はまだ前を向けなくて、昭弘に置いていかれないように必死でした。

③いちばん心に残っているのはやっぱり昌弘とのシーンですね。昌弘に投げかけた最後のセリフの「わからねえっ！」と、通ってから「生まれ変わって戻ってくるんだよ！　俺たちの家に！」までの一連のセリフは本当に苦しかったです。昌弘の「あに、」、「にいちゃん」というセリフも忘れられません。

④「鉄血のオルフェンズ」の第2期にまた昭弘として参加できるのが最高にうれしいです！　これも皆さんが応援してくださったおかげです。本当にありがとうございます！　第1期のときから、トラウマ性の強いストーリー、進化するガンダム、スピーディーかつ泥くさい迫力ある戦闘シーンに魅力を感じていたので、第2期ではそのあたりどうなるのか期待はふくらむばかりです。そして個人的には昭弘がどんな成長をし、また見せてくれるのがすごく楽しみです。皆さんの期待をさらに超えられるよう全力で取り組んでいきますので、第2期もどうぞご期待ください！

⑤「The Document of 機動戦士ガンダム　鉄血のオルフェンズ」をお手に取っていただきありがとうございます。第2期でまた皆さんにお会いできるのが今から楽しみでしかたありません！　またどういうストーリー展開になるのかいちファンとしてワクワクしていますし、キャストとしてはさらにパワーアップした昭弘をお見せできるように僕も身体を鍛えて頑張りますので、引き続き「機動戦士ガンダム　鉄血のオルフェンズ」をよろしくお願いします。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

ノルバ・シノ
村田 太志

①毎週少年のように胸躍りながら「次の展開は？」「シノをどう演じられるが？」と考えていたら、あっという間に駆け抜けたという印象です。

②もともと豪快バカ路線で演じていましたが、「基本シノは来る者拒まず」度量が広いヤツ」とのさらなる足し算ができました。何やってもいいじゃん」と、止めてくれる方がいらっしゃるからですよ（笑）。そしてあれだけ楽天家だった彼が、仲間や部下の死を経て「誰も死なせない」と決意するまでの成長の振り幅を演じられたのはとても光栄ですし、どんな結末も見届けようと覚悟できました。

④大仕事をやってのけた鉄華団の第2期での立ち位置、行き先、そして各キャラクターのその後やヤマギなどとの関係性も気になるところです。演じる側も予想できない分、楽しみでしかたありません！

⑤第2期でお会いしましょう！

タカキ・ウノ
天崎滉平

タカキの第一印象は、かわいい髪色すてき～。え、若い？　でした。自分の中の少年に出番だよ！と声をかけた記憶があります。

そんなタカキが重傷を負ったときはものすごく心配しましたが意識が戻ったシーンでは、鉄華団って、家族っていいなぁと心から思いました。

家族といえばタカキにはフウカという妹がいて、彼女を学校に入れてやるという目標があります。同じ目標をもっていたビスケットが亡くなった次の収録日は、本当に朝から元気がなくなってしまい、ご飯も無理して食べたのを覚えてます。

そんなタカキがビスケットの帽子をかぶったときは、いろんな思いがめぐってとても複雑でした。

第2期でも鉄華団の面々は立ちはだかる問題に悩み、苦しみながらも生きるために答えを出し進んでいくと思います。

そんな彼らの生きざまをぜひ、しっかり見守っていただきたいです！

ライド・マッス
田村睦心

①こんなに熱い作品に出られて本当にうれしいです！　ひとりひとりにドラマがあって、キャラクターに厚みがありますし、ストーリーもめちゃくちゃおもしろいです！　すごくいいので毎回台本を読むのが楽しみです!!

②最初に出てきたシーンが少年兵みんなで地雷を設置してるところだったんですけど、「ただのいじめだろ～」あしたは撤去訓練だぜ」って言ってたり、うまいことシャレかれないように動いていたりしてめっちゃ慣れていて、ちょっとかっこいいなと思いました。なので少年兵だけど、「なるべくかっこよく思ってもらえるようにと役づくりしました。

③やっぱり、ライドがお菓子をちびっ子たちに分けてあげるために夜中コソコソしてたところですかね！　そのときの団長とのやりとりもかわいくて好きです！　団長もめっちゃいいお兄ちゃんでした！　吐いちゃってました（笑）　あの後どうしたんでしょう、想像すると楽しいです。

④私たちも鉄華団のようなるのが全然わかりませんー！　すっごく楽しみにしています！　ライドももっともっと活躍してほしいです！

ヤマギ・ギルマトン
斉藤壮馬

ヤマギくんはあまり率先して表に出てくるタイプではなかったので、セリフの数自体はさほど多くはなかったのですが、その分いろんな意味で密度の濃い、とてもやりがいのある役でした。

僕自身、初めてガンダム作品にかかわらせていただいたのですが、監督をはじめとするスタッフさんの熱意と役者陣の結束に、第1話からこれはすごい作品になるぞ、とワクワクしたのを覚えています。

第2期へ向けて、しばらく充電期間はありますが、さらに結束力を増した鉄華団の物語を皆さまにお届けできるよう、アフレコにも全力で臨んでいきたいと思いますので、引き続き「鉄血のオルフェンズ」をよろしくお願いいたします！

メリビット・ステープルトン
田中理恵

ガンダム作品に出演させていただくのは十数年ぶりでした！

とてもうれしく、またメリビットという落ち着いた大人の女性の役柄でしたので、演技の取り組み方や感情の出し方などに気を配りました。

若い子たちが戦いで亡くなってしまうのもあり、その状況をどういう気持ちで大人たちは見守るのかという演技に、どう演じれば正解なのかなどをとても悩みました。

アニメーションを通してですが、ストーリーの中で簡単には言い表わせないさまざまな感情を視聴している皆さんは感じると思います。

心に鮮明に残る作品として第2期も頑張りたいと思います！

よろしくお願いいたします！

フミタン・アドモス
西山夕実

①歴史ある大きな作品に参加させていただけるということで、大変光栄でした。毎回とても緊張はしていましたが、現場は本当にすてきな空間で、監督をはじめスタッフさん、そしてキャストの皆さんの作品づくりに対する情熱を収録のたびに実感し、微力ながらもこいつしょさせていただけたことが本当に幸せでした。

②フミタンの第一印象は、ただ者ではなさそう」でした。

クーデリアの侍女でありながらもお嬢様の話を退屈そうに聞き流していたり、お嬢様のことを窘めているような描写が特になかったため、「フミタン」にはいったいどんな過去があるのだろうかと気になっていました。

オリジナル作品ということもあり先の展開をあえて知らずに収録に挑ませていただいていた分、そのミステリアスな部分を変に意識しすぎて芝居が過剰になってしまったこともありましたが、お嬢様への複雑な思いや葛藤などそのたびに監督の指示を仰ぎながら大切に演じさせていただきました。

③やはり第16話のフミタンの最期のシーンは、ずっと忘れることのできないくらい脳裏に焼きついています。

私はずっと大切に演じさせていただいた自分のキャラクターが最期のときを迎える経験が初めてだったので、こんなにもせつなく悲しいものなのかと胸が締めつけられる思いでした。

テストの段階から周りのキャストの方々のすすり泣く声が聞こえてきて、その中での三日月の「もうフミタンじゃない」というセリフは本当に心に突き刺さり、鳥肌が立ちました。

そのくらい周りの皆さんのいつも以上の気迫を感じながら最期のときを演じることができて幸せでした。

また、この第16話のサブタイトルが「フミタン・アドモス」で、この予告を収録したタイミングが、まさに第16話の本編のアフレコ終わりだったので、実質この予告が私にとって最後のフミタンなのだと、周りの皆さんにも温かく見守っていただきながら、大切にことばを紡がせていただきました。

④さまざまな苦悩を乗り越えて強くなっていくお嬢様の勇姿を、ずっと見守りつづけたいと思います。

⑤今回初めてガンダムという歴史ある大きな作品に携わらせていただき、フミタンというキャラクターを最後まで演じさせていただけたこと、私の役者人生でも本当に貴重な財産になりました。

これからもお嬢様、そして鉄華団の行く末を見守りつづけていただければ幸いです。

本当に本当にありがとうございました。

クーデリア・藍那・バーンスタイン
寺崎裕香

①数あるガンダムシリーズの中で「鉄血のオルフェンズ」にクーデリアというとても重要な役でかかわらせていただいたことは、一生の宝物だなと思います。

実は、長井龍雪監督と岡田麿里さんの作品のファンで、今回ごいっしょできることが私にとっていちばんの楽しみでもありました。

②すばらしい脚本の力でキャラクターをつくり上げるのにあまり苦労することなく、すーっと役が自分の中に入ってきて、彼女の経験を自分の経験のように感じてきました。

自然とキャラクター同士の関係性もでき上がり、ことばはなくとも伝わる気持ちがそこにあって、だからなのか、フミタンの死は、とてもつらかったです。

私自身、また身近な人間の死を経験したことがなくて、彼女を通して人生初の経験をした瞬間でした。

③フミタンのこと、そしてフミタンを失ってしまったことでクーデリアがどうなってしまうのかと不安でした。

そんな彼女はちゃんと立ち上がってくれるのかと。

私は、演じるのがとても難しかったです。

フミタンの死に立ち止まってしまったクーデリアに、フミタンの死を即座に機動力に変え、フミタンの希望をかなえるために前に進んでいって、このときばかりは、演じるのがとても難しかったです。

フミタンの死を無駄にしない！と前に進んでいく彼女についていくのに少し無理をしないといけませんでした。

どうしても、お芝居に泣きが入ってしまい、何度もリテイクを受けたのですが、フミタンのことを思うと涙が止まらなくて、でも、そんな私の心配を上回るほどに彼女はちゃんと立ち上がってくれました。

アトラ・ミクスタ
金元寿子

①歴史のある作品にかかわることができてとてもうれしかったです。いちファンとして「どんなストーリーなのか気になっていました。初回のアフレコのときに、監督とキャストとスタッフさんが集まってあいさつをしたのですが、これからこのメンバーで鉄華団をつくっていくんだと思うとより気合いが入りました。

②アトラは、優しくも強い印象があります。「日月といっしょに居ようと、目的もあまり把握しないまま火星を出たりするほど」決断するのも思い切りがいいです。子供が多い鉄華団の中で、みんなのお母さんになろうと「生懸命ですが、フミタンがいると断られたり、たまに空気感を和ませてくれるキャラクターでもあります。

③たくさんあります第1話のオルガの「死なねえ」からビスケットとの別れなど、パルバトスが出てくるシーン、フミタンとの別れなど、個人的には、クーデリアとアトラがお互いの過去や環境について語るシーン、立場は違えど、心に抱えた寂しさに共通するものがあるのかもと思い、クーデリアも、三日月と同じく支えたいひとりとなったように感じました。

④鉄華団は火星へ帰るようですが、クーデリアは地球に残るし、どんな話になるのか全く想像がつきません。ですが、鉄華団という家族は変わらずあると思っています。

⑤たくさんの関心、応援をありがとうございます。キャラクターたちはたくさんの経験を経て、とても大きく成長しました。その物語にかかわれたことを本当にうれしく思います。まだまだ物語は終わってないので、さらに挑みつづけるキャラクター、作品をいっしょにお届けてください。よろしくお願いします！

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

内山夕実

①第2期を演じることができてとてもうれしく思っています。

②第1期での経験を積んできた鉄華団、キャラルホルン、クーデリアのどのような未来が待っているのか！「彼女を通して次はどんな経験ができるのか」「私自身もとても楽しみです。第1期同様、みんなで力を合わせて熱い作品をお届けしますので！お楽しみに♪

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

マクギリス・ファリド
櫻井孝宏

①参加できてうれしかったです。胸が躍りました。なかなか大人にはなりきれないものですね。

②目的のためなら手段は選ばない怖い人でした。ただ、監督からは「悪役のようにならないように」との演出があったので、そのあたりのバランスを意識しました。マクギリスとモンタークの2つの顔を使い分けて筋書きどおりのストーリーをつくり上げましたが、彼にとってみればまだスタートラインに立ったくらいなのかもしれません。

③阿頼耶識発動中の三日月のことばが無垢すぎて恐ろしかったです。

④どんな展開が待ち受けているのかとても楽しみです。先を知らないでいられるのはある意味ぜいたくなことですよね。

⑤ありがとうございました。第2期もよろしくお願いします。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

ガエリオ・ボードウィン
松風雅也

①歴史あるガンダムシリーズ、しかも骨太な人気作「鉄血のオルフェンズ」にてガンダムに乗ることができてとてもうれしく思っています。

②ガエリオはウソみたいない子です。このようなキャラクターは初めての経験で、実際の私の周りにこんなに心のきれいな奴はいないので、私の心の中の「いい奴」の部分を総動員しました。

③やはりすべてをマクギリスに明かされながら倒される最終話ですね。あのシーンを収録しているときに「アインに続いてカルタまで…これでガエリオはもう後には引けない」と客観的に思ったのを覚えています。

④楽しみでしょう!? 私もすごい楽しみです!!

⑤鉄血のオルフェンズ応援ありがとうございます!!
すばらしい作品です! 今後さらに盛り上がっていきたいと思っておりますので、皆さまのさらなる応援よろしくお願いします!!

アイン・ダルトン
内田雄馬

アインの印象は「若い一」です。特に精神的な部分ですね。己の正義や目的に向かって、一直線に信じ、向かっていた姿が見ていてつらくなるところもありました。今回の物語で、自分が最も報われないなぁと思ったキャラでもありますが、アインの「自分の正義を貫いてその正しさを証明する」という思いは、リアルの世界では難しいと思うんですよね。人には人の正義があるし、特に復讐という形ではぶつかることしかできないのではないかと、主人公のように自分の正義を貫けば物事が解決できるなんて都合のいいことは世に存在しないという、ある意味オルフェンズのリアルを表わしたキャラクターでもあったんじゃないかなと思っています。内田としてはアインの思いが遂げられたら救われるのかなと思いましたが、誰も殺さずにいられたことのほうが幸せでよかったのかなと思っています。

「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」をご視聴の皆さん、本当にありがとうございます。オルフェンズの世界ではすべてがリアルです。どんな状況でもどんな姿でも必死に生きる彼らに、改めて生と死を考えさせられたような気がしています。

オルフェンズの物語はまだ続いていますので、最後まで皆さんに見届けていただきたいですし、これからも応援をよろしくお願いします！

名瀬・タービン
鳥海浩輔

①途中からの参加となったのですが非常にチームワーク、雰囲気のいい現場ですね。途中参加というのはできあがった中に入っていくので、割と引いてしまうこともあるのですが、この作品はスッと自然に入っていけました。まさに「家族」みたいな現場でとても楽しんで収録できました。

②最初の印象は「つかみどころのないヤサ男」みたいだったのですが、非常に器の大きなイイ男ですね。ある意味オルガの指針となるようなところもありますので、同じような立場の一歩二歩先を歩いている大人といったところでしょうか。とてもやりがいもありますし、個人的にも好きな、演じやすい役です。

③いろいろありますけども、やはりオルガ絡みのシーンは印象に残ってますね。いちいち言うことがカッコイイ（笑）。ひとつ挙げるなら、やはり「家族」を説くシーンですかね。あとアミダとのシーンはいつも楽しいです。

④第1期、いち出演者としてもかなり驚きの展開だったので、第2期も非常に楽しみです。いったい彼らの未来はどうなっていくのか？ ファンの皆さまと同じ気持ちで収録を待ちたいと思います。

⑤期待して待っていてください。第1期もとても楽しんでいただけたと思いますが、第2期はより楽しく、盛り上がっていきますので、引き続き応援よろしくお願いいたします！

アミダ・アルカ
田中敦子

①「Cのレコンギスタ」に続き、本作に参加させていただけたことをとてもうれしく光栄に感じています。これまで私が出演させていただいてきた富野由悠季監督のガンダム作品とは違う切り口のこの「鉄血のオルフェンズ」では毎回ワクワクしながらアフレコを楽しませていただきました。

②アミダは、キャラクターデザインから受ける妲御肌（あこはだ）のいかついイメージの印象とはうらはらな、優しく包み込むような母性をもち合わせた女性だと思います。

名瀬の妻であり恋人であり姉でありタービンズの女性パイロットたちの姉さんであり母である彼女は、家族のない鉄華団の子供たちにとっても母親のような存在になれたことで、過去に負ってきた傷がいやされているように感じているのではないでしょうか。強い女性戦士でありながら、母性を失わない役づくりを心がけています。

③私が個人的に大好きなピスケットくんに、アミダが着付けをするシーン。「ちょっとアンタ、太りすぎだよ」とベソパンツの紋付姿のピスケットにことばをかける場面では、彼が無条件にかわいく感じられました。

④長いようでという間の25本の収録が終わり、三日月、オルガ、クーデリア、ピスケットには心からお疲れさまと言いたい気持ちです。

私も今回は百錬に乗るパイロットと

して戦いの最前線へ赴く役どころでしたので、第1期の最終話まで生きてありがたいなと思うのと同時になる激戦が待ち受けるであろう第2期をさらに筋トレしながら迎えたい所存です。

⑤2015年末のNHK紅白歌合戦に出場された「MISIAさんの『オルフェンズの涙』を拝見し、歌に込められた願いや思いを強く感じとてもしました。

本作は子供たちが争いや戦いに巻き込まれていく物語ですが、その根底にあるのは平和への願いや家族愛だと感じています。この『鉄血のオルフェンズ』という作品を通して、『ガンダム』という作品を通して、められたメッセージをもう度考えてもらえる機会になればと思います。

ラフタ・フランクランド
日笠陽子

①ガンダムという歴史ある作品に参加できる日が来るとは！　本当にうれしかったです。途中からの参加でしたので、各出演者や監督にストーリーや二日月たちの歩んできた感情の変遷を聞き、噛みました。

②ベティキュアを塗り鼻歌を歌いながらの初登場というインパクトでもあるラフタさんですが、あっけらかんとしていて、戦いを楽しむようなところがあります。子供のように騒いだり甘えたり楽しくしているシーンが多いのですが、実は過去に壮絶な何かがあったのだろうと、そして、戦いのシーンでは、命のやりとりをするので声がかれるまで叫び倒し、ふだんの明るさを感じさせないよう気をつけました。

③選ぶのが難しいですね、「鉄血のオルフェンズ」は心を動かされるシーンが本当に多いのです。ビスケット、そしてカルタの死は、ひとつの答えがあった気がしています。それぞれに思いや守るべき大切な仲間がいて、その仲間を失わされてしまうことで怒り、復讐に燃える、そしてまたそれを終わりなく繰り返していく、戦い、戦争の悲しくてせつない現実を突きつけられた話でした。メリビットさんだけが、視聴者と同じ目線をもっていた人物、というのも非常に興味深かったです。

④ラフタ生きてました（笑）!!!ので、また三日月たちといっしょに戦えると信

アジー・グルミン
立幸

①非常に漢くさい作品でもともとそういうのが好きだったので携われてうれしかったですね。こういう作品において女性が出るのは、なかなか難しいと思うのですが、本作では女の子も主役陣に劣らずキャラが立っていて、それが女性としてうれしかったし、鼓舞される心地でした。――なんというのか、戦いに向かう旦那をいかにサポートするかっていう勉強をね、させていただいた感があります（笑）。

②アジーはひと目見てイメージが湧いた、キャラクターで、小心者の私には珍しく迷いなく演じられました。身勝手だけど心根は優しく、女性らしくあってこびない凛然としたイメージでした。「男っぽいな」と思ってずっと彼女が実いたときは本当に安心したしうれしかったです

③たくさんありすぎて（笑）。心に残るというか、ずっと見ていたいのは頑張ってるアトラのシーンですかね。金元さんの演じるホント一生懸命で「嘘つき」なアトラがかわいすぎてしょうがない「私、徹夜は得意なんです！」って聞いたときはさすがに心の中で「嘘つき――」とも思いつつ任務完了でもたえました。第2期ではアトラが30分ひたすら慌てふためいて終わる回を希望します。

④もうホントにやっと、やっとですからね。なんか今は何も思いつかなくて、アジーとしても、もう少し名瀬たちのもとでゆっくりさせてほしいです（笑）。ただオルガたちの目的はまだ先にあるし、段落してる場合じゃないんでしょうね。まあでも、これからはタービンズがついてるから、ひるまず突き進んでほしいです。来期はよりリーダーとして家族として自信にあふれた少年たちを見守っていきたいと思います。

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS
CAST COMMENTS

⑤鉄血のオルフェンズをご覧くださり応援してくださった皆さま、ありがとうございました！　また三日月たちのストーリーは動きだしたばかりですが、これからどうなっていくのか気になる方も多いかと思いますが、ぜひ何度でも第1話から第25話まで見返していただき、第2期を待っていてください！　そしてガンダムという作品を受け取っていただければ幸いです

キャラクターデザイン
千葉道徳

―伊藤悠先生の原案を見て感じたこと

若手の数が多く、「これは闘いがいがありそう」と思いました。

―伊藤さんの絵はいかがでしたか？

とても素敵です。キャラクターに対する愛情が多く、参考になりました。

―特にこだわったところ

多くのアニメーターに描いてもらうので、作業効率のいいデザインにすることを心がけました。

―心に残っているシーン

第1話の団子虫（鉄華団が追い詰められるシーン）あと、第2期の物語がどうなるのか、「僕自身も楽しみながら描いていきたいです。

―メッセージ

この先どうなるか、キャラクターたちの生きざまを見届けていただければと思います！

チーフアニメーター
有澤寛

―オルフェンズの最大の魅力はどこだと思われますか？

モビルスーツ（MS）が、生き物のように感じられるところです。

―好きなMSは？

ガンダムバルバトスルプスレクスです。

―装甲パージからの覚醒三日月はいかがでしたか？

最高でした。

―長井監督とお仕事をされて感じたことなど、エピソードがあれば教えてください

長井監督とは一緒に仕事をするのが初めてでしたが、とてもお仕事しやすかったです。

―特にこだわられたシーンとその理由

第1話のMS戦闘シーンです。

―心に残っているシーン

やはり第1話のバルバトスの戦いでしょうか。

―メッセージ

第2期の物語がどうなるのか、僕自身も楽しみながら描いていきたいです。

鷲尾直広

メカデザイナー

①担当したメカ
②こだわったところ
③デザインを考えているときにすること、参考にするものは？
④心に残っているシーン
⑤オルフェンズにおけるメカの魅力
⑥メッセージ

①担当したメカは、ガンダムフレーム、ガンダムキマリスヴィダール、ガンダムバルバトスルプスレクスの3機です。

②こだわったところは、最初にデザインしたバルバトスはバリエーションが多くありましたが、ガンダムフレームとしてもなかなかOKが出なかったところがあります。

③ガンダムフレームは80年代の厄災戦で活躍したものなので、80年代のアニメのロボットのようなデザインを出せたらと思いました。

④ポルシェ917さんが一番の登場シーンだったと思います。

⑤ガンダムフレームの設定があるので、壊れやすくなりすぎないようにするのが難しかったです。

⑥メッセージは特にありません。

鷲尾直広

メカデザイナー

①担当したメカ
②こだわったところ
③デザインを考えているときにすること、参考にするものは？
④心に残っているシーン
⑤オルフェンズにおけるメカの魅力
⑥メッセージ

①担当したメカは、ガンダムフレーム、ガンダムキマリスヴィダール、ガンダムバルバトスルプスレクスの3機です。

②こだわったところは、最初にデザインしたバルバトスはバリエーションが多くありましたが、ガンダムフレームとしてもなかなかOKが出なかったところがあります。

③ガンダムフレームは80年代の厄災戦で活躍したものなので、80年代のアニメのロボットのようなデザインを出せたらと思いました。

④ポルシェ917さんが一番の登場シーンだったと思います。

⑤ガンダムフレームの設定があるので、壊れやすくなりすぎないようにするのが難しかったです。

⑥メッセージは特にありません。

メカデザイナー

海老川兼武

①モビルスーツはグレイズ系統と多くムゲルデ、戦艦のイサリビ外装とブリッジや格納庫の一部美術設定周り、ギャラルホルンのモビルアーマーカーゴデザインなどを担当しております。

②メカニックは映像の世界観ではドックスな立ち位置のモビルスーツというところで、あまり奇をてらうデザインにならないようにしました。バリエーションが多数存在することから最初から差別化しておりました。

③今回厄祭戦が過去作品よりも近い時代設定ということで、装甲厚とのことなので、内外ともあまり小ぎれいにならないように注意しました。この辺りはギャラルホルン絡みのデザイン作業とは真逆でした。

④グレイズ改めてメカニック機相手に奮戦するシーン

そういう意味ではBGVにアクションや映画は欠かせません笑

⑤内部アクターの趣味もあり、キャラはカルタが好きです(笑)

⑥第2期も現在発動中です！楽しんでいただけるように頑張ります！

グレイズvsグレイズ

STAFF COMMENTS

メカデザイナー

形部一平

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

STAFF COMMENTS

メカデザイナー
寺岡賢司

①鉄華団モビルスーツ、武器、艦船、シャトルほかいろいろ。

②作品世界観を表現する技術上、それを越えつつ、古くさいけど新しい感じを出したいと思いまして。

③現実であろう事のやりすぎに成らないまで振りなおせる作業を参考にしています

④第一話でのMAの出現、二期の話の流れの主に"力"

⑤実弾と鈍器を使用する戦闘

⑥第三次の人物の

の動きを楽しんで

です

戦闘

メカデザイナー
篠原保

幸い

ば

⑥

ん

か

⑤モ

お

④や

反省

い

や

し

ど

み

ど

い

て

き

限

私

き

か

ら

そ

間

里

百

録

撮

ん

何かにこだわる余裕などなく

描

ば

あ

描

の

多

で

と同っていましたので

き

を

に

を

ん

な

ん

ん

ん

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS

STAFF COMMENTS

音楽

横山克

――ガンダム作品の音楽を担当するこ

とになったときの思い

まさか、という思いと、驚きがいちば

ん最初に来ました。

――全体的なイメージ

――こだわったところ

――タイトルをすべて英語にしている

理由

――ベッセーについて

――心に残っているシー

THE DOCUMENT OF

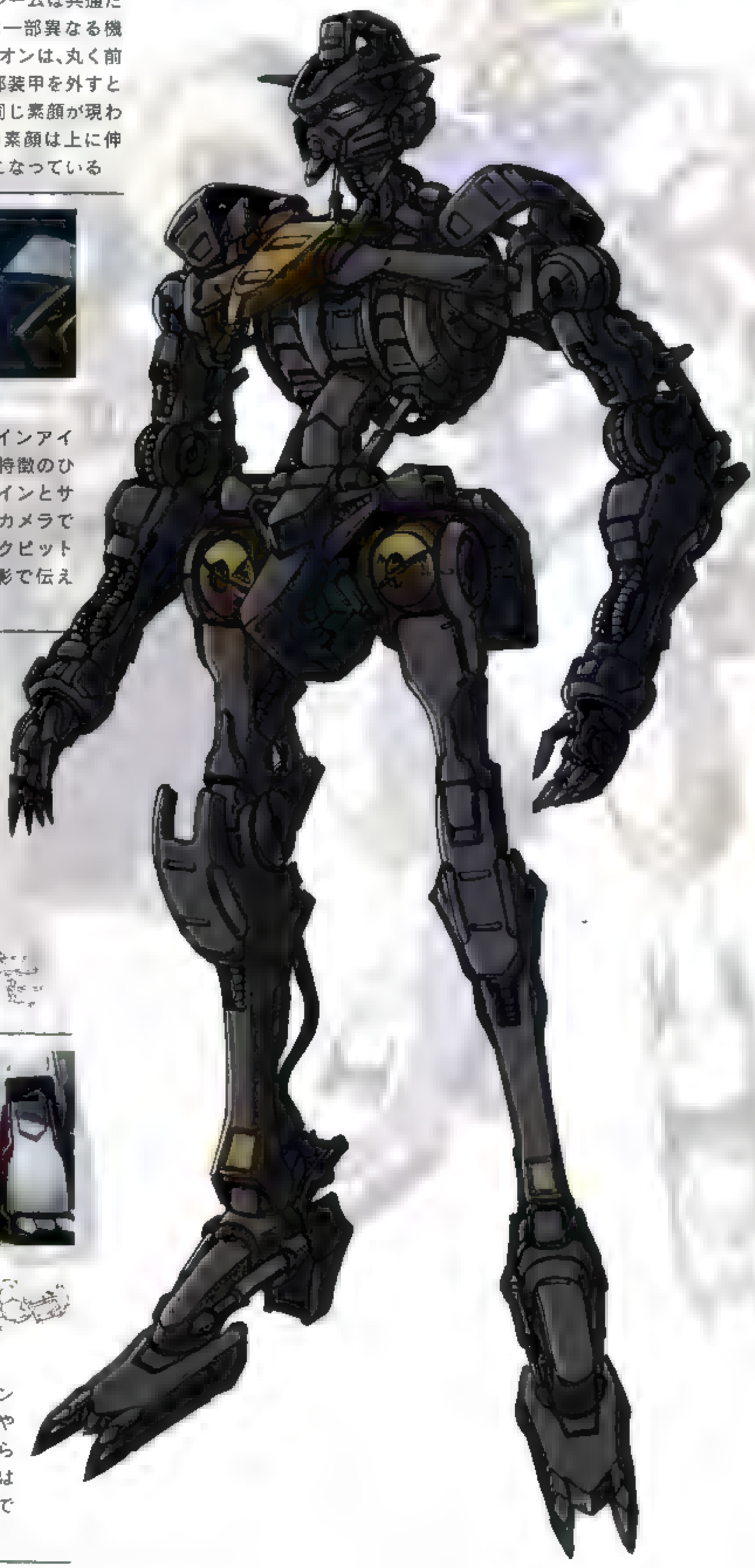
MOBILE SUIT GUNDAM

IRON-BLOODED ORPHANS

MECHANICS

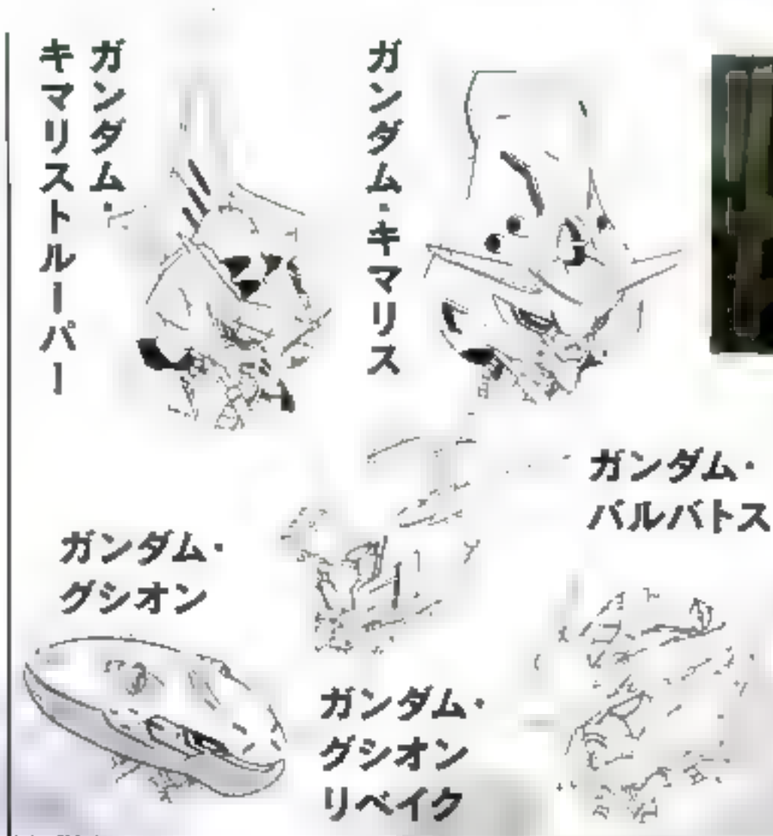
ガンダム・フレーム

《ガンダム・フレーム》――古の時代に開発され、
「厄祭戦」を終結に導いた72機のモビルスーツ。
約300年後、忘却の英雄が戦場へと帰還する



頭部

ガンダム・フレームは装甲を外すと基幹フレームは共通だが、頭部などは一部異なる機体もある。グシオンは、丸く前後に伸びた頭部装甲を外すとバルバトスと同じ素顔が現われ、キマリスの素顔は上に伸びたフォルムになっている



人型機動兵器《モビルスーツ》

モビルスーツの登場は厄祭戦の渦中、300年以上も前にさかのぼる。モビルスーツは内部フレームの動力炉にエイハブ・リアクター、装甲にナノラミネートアーマーが採用され、地上・宇宙での作戦行動が可能である。エイハブ・リアクターが稼働する戦場では、エイハブ・ウェーブが通信機器の機能を阻害し、誘導兵器の使用が著しく困難になる。エイハブ・リアクターを搭載し、ナノラミネートアーマーに守られたモビルスーツには、目視による近接戦闘が最も有効と考えられている。

《ガンダム・フレーム》の誕生

ガンダム・フレームは約300年前に厄祭戦を終結に導いたモビルスーツと記録されている。総生産数は72機で、現存が確認されているのは26機。機体ごとに特性が異なるガンダム・フレーム最大の特徴はエイハブ・リアクターを２基搭載している点にある。並列稼働させるのに調整が必要だが、かなりの高出力を発揮でき、その膨大な出力をどうスペックに振り分けるかが、開発の要となる。三日月たちの時代は科学技術の面では衰退しており、フレームを一から開発することは難しく、加えて高価でもあるため、ギャラルホルン以外の組織の多くは厄祭戦時代のフレームをレストアして使いつづけている。ガンダム フレームの存在は一般には忘れ去られているが、ギャラルホルンやテイワズには設計データなどが残っているため、整備や修理はそれを参考に行なわれる。

ツインアイカメラ

頭部のメインカメラはツインアイ型でガンダム・フレームの特徴のひとつでもあり、レンズがメインとサブで２つある。ツインアイカメラで得られた視覚情報は、コックピット内のパイロットに網膜投影で伝えられる

マニピュレーター

モビルスーツは近接戦闘用の武器や火器といったさまざまな武器を取り扱うため、マニピュレーターは５指あり、人間に近い動きができる。指先も"２枚ツメ"のように上下に割れ、細かい作業にも対応できる

脚部

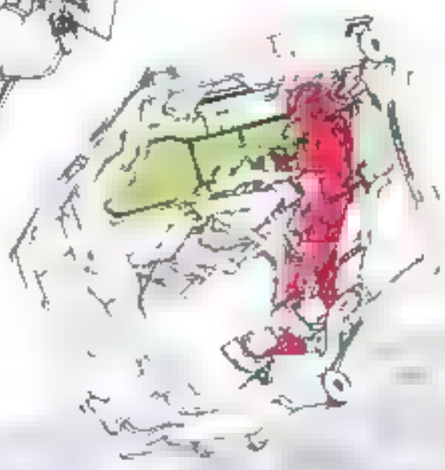
脚部は股関節やヒザの可動域も広く、バルバトスとグシオンのガンダム・フレームは、カカトやつま先にも可動軸が設けられている。重力下の戦闘ではスラスターとの相乗効果で軽快な機動が可能となる

阿頼耶識システム

ガンダム・フレームは、阿頼耶識システムにより潜在能力を限界まで引き出すことができる。搭乗時はパイロットにアダプターをつけて、コックピットからの端子を接続する。パイロットが意識不明のまま接続を切る行為は搭乗者側に重大な障害を与える恐れがある。阿頼耶識で接続すれば、専門知識のない人間でも操作可能だが、送られてくるデータは膨大で体への負担も大きい

バルバトスのコックピットシート

アダプターとの接続



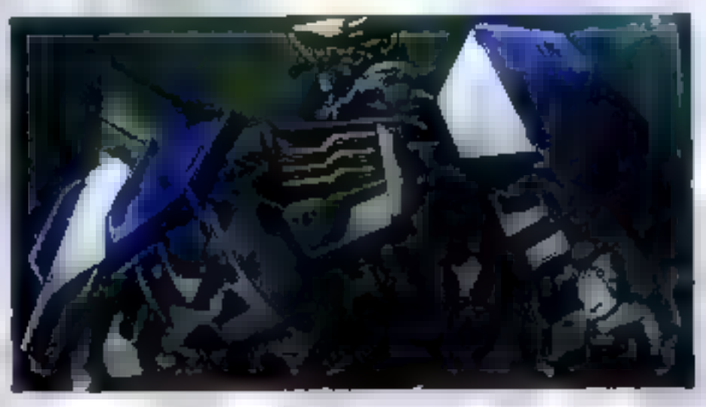
バルバトスのコックピットブロック

グシオンリベイクのコックピット

コックピット

厄祭戦当時は、阿頼耶識システムによる操作が前提であった。300年後のギャラルホルンでは阿頼耶識を廃止したため、キマリスではグレイズのコックピットを採用している。バルバトスはモビルワーカーで使用していた阿頼耶識を搭載している

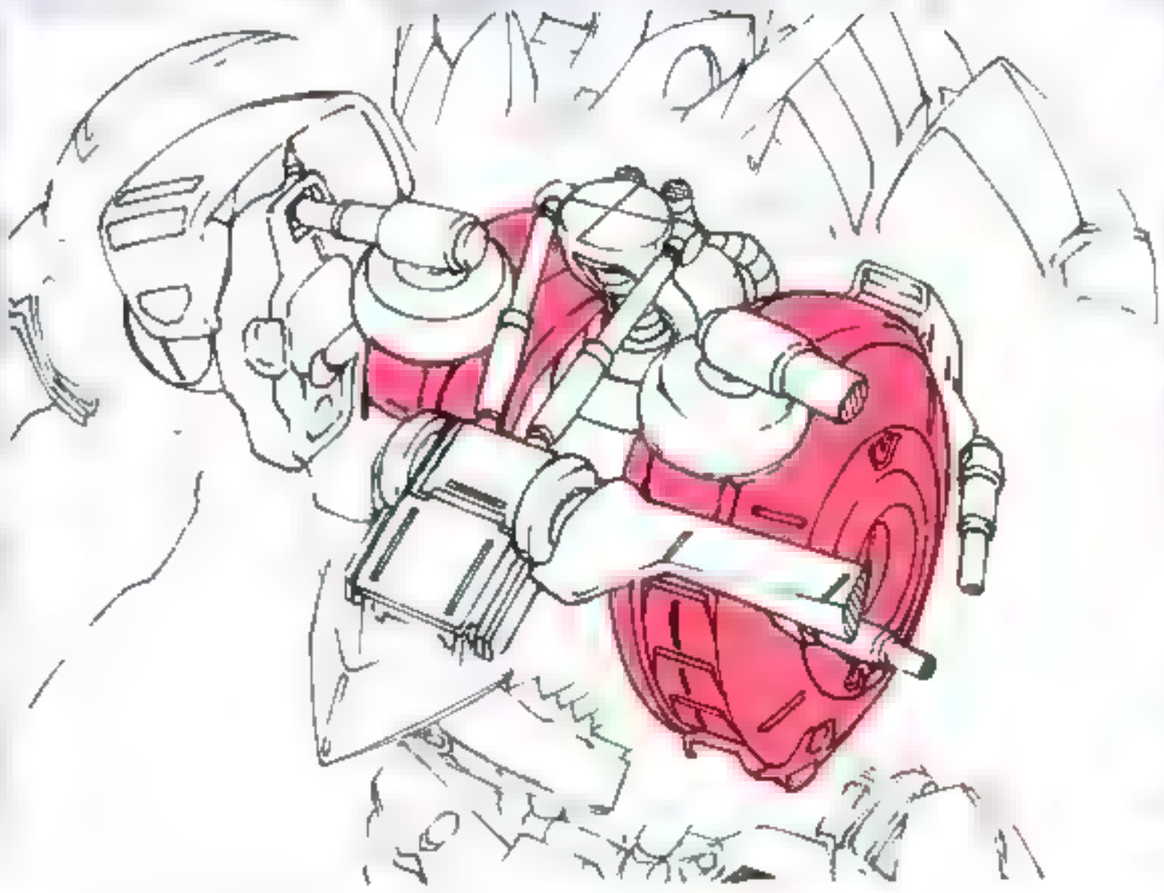
コックピットは胸部中央に位置する。エイハブ・リアクターから発生するエイハブ粒子は疑似重力をつくり出し、それを転用した慣性コントロールにより搭乗者は強烈なGから保護されている



ナノラミネートアーマー

エイハブ・ウェーブに反応して防御力が上がる塗料が塗られた特殊装甲。エイハブ リアクターを搭載したモビルスーツや艦船に使用されている。実体弾では効果的な破壊は期待できない。色によって値段が異なり、白が最も安価

バルバトスのエイハブ・リアクターと上半身のフレーム



エイハブ・リアクター

約300年以上前に生み出された動力炉。その用途は広く、モビルスーツから戦艦、スペースコロニーにまで使用されている。ガンダム・フレームのエイハブ・リアクターは胸部にレイアウトされ、周囲にフレームとコックピットがある。堅牢かつ大出力で、CGS基地の全電力はバルバトスの2機から供給されていた。300年を経ても稼働する驚異の技術は厄祭戦終結後、ギャラルホルンのみが管理し、ほかの勢力は放棄された兵器から回収し流用している。エイハブ・リアクターから発生するエイハブ・ウェーブはすべて固有の周波数が存在する。ギャラルホルンのデータベースには各ガンダム・フレームの固有周波数が記録され、機体を特定することが可能だ

ガンダム・バルバトス

第3形態

低軌道上の戦闘で失われたガントレットの代わりに、シュヴァルベ・グレイズのワイヤークローを装着。タービンズとの戦闘で、高速移動する百里を捕らえるために使用した

第2形態

初戦で鹵獲したグレイズの肩部装甲を両肩に装着。青と白のナノラミネートアーマーで塗布されている。300mm滑腔砲を装備し、火星低軌道上でシャトルから出撃した

第1形態

CGS施設地下に格納されていた状態。肩のフレームはむき出しで、左腕にのみガントレット(籠手)が装着され、本来の性能とはほど遠い状態で三日月は出撃していった

ガンダム・バルバトス

[型式番号]ASW-G-08 [全高]18.0m
[重量]28.5t(本体重量)

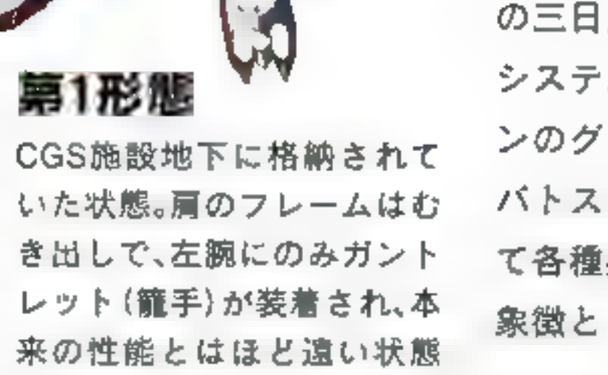
72機あるガンダム・フレームのうちの一機。火星の砂漠で擱座(かくざ)していたところを、CGS社長のマルバが発見し回収。以後、施設の動力源として地下に眠っていたが、ギャラルホルンの襲撃時に、オルガが起死回生の一手として起動させた。搭乗者の三日月は、かつての厄祭戦時と同様に阿頼耶識システムでバルバトスとリンクし、ギャラルホルンのグレイズを凌駕する戦闘力を発揮する。バルバトスはバランスの取れた機体で、戦局に合わせて各種兵装に換装し、クーデリアを守る鉄華団の象徴として戦い抜く。

太刀

歳星のファクトリーにあったデータを基に鍛錬されたモビルスーツ用の刀剣。三日月は当初使い方がわからず、バットのごとく殴打するだけであったが、使いこなせればモビルスーツの腕も瞬時に切断することもできる

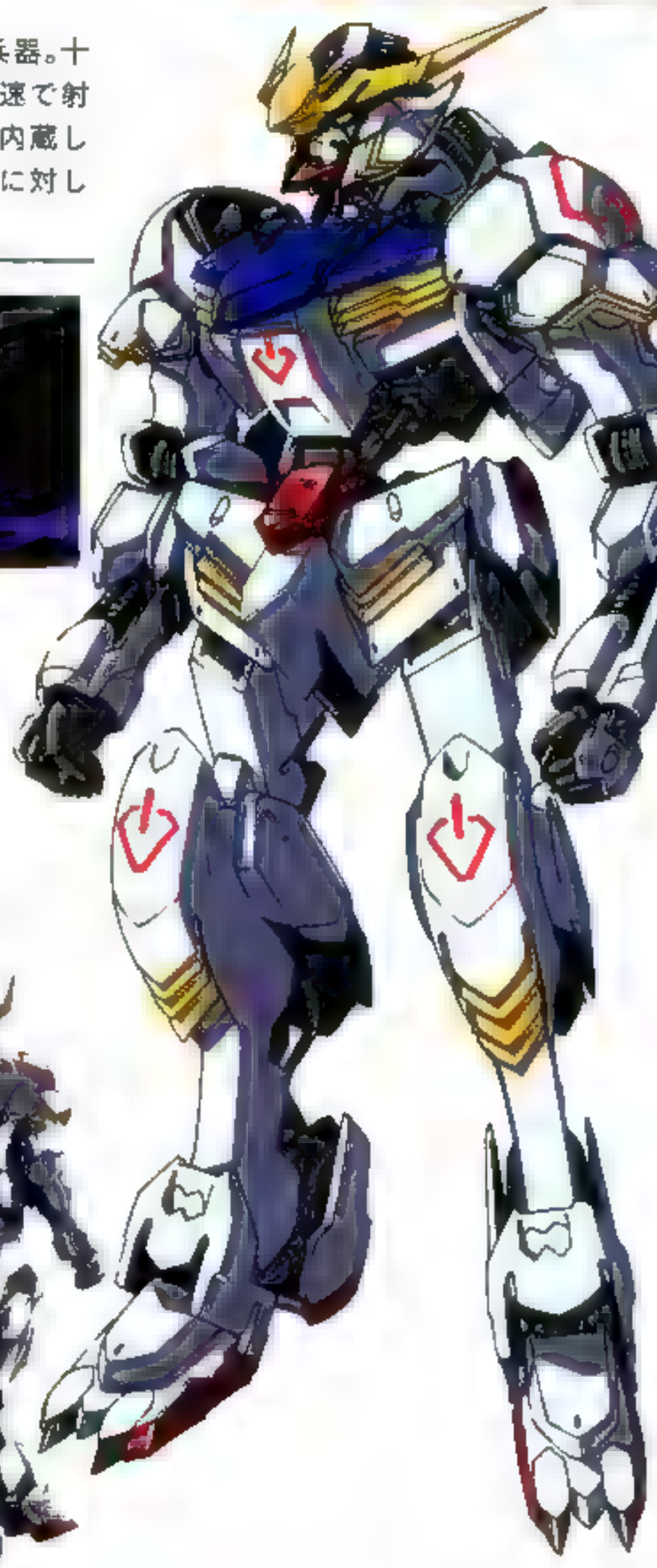
メイス

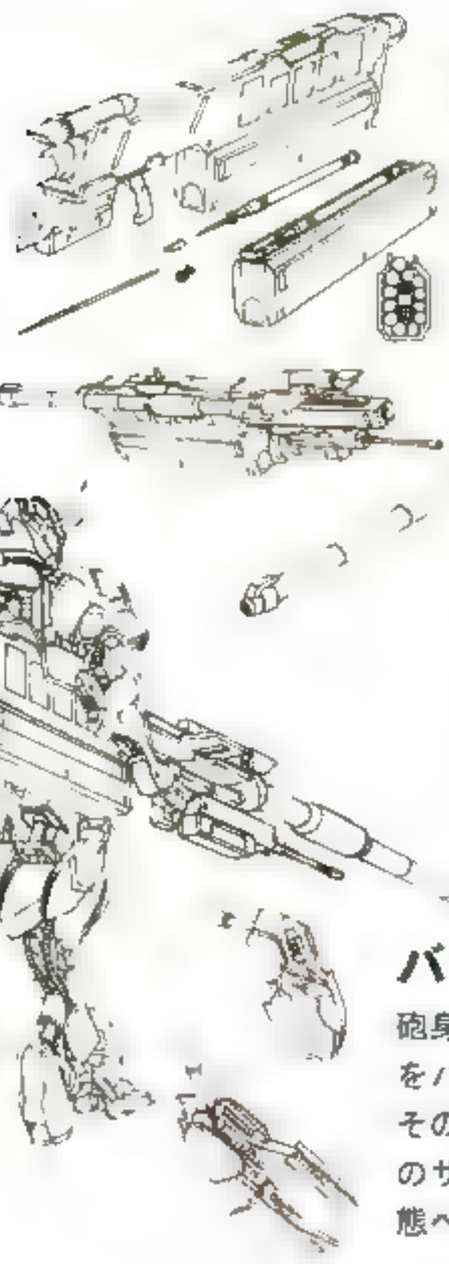
高硬度レアアロイ製の質量破壊兵器。十字型の刃をもち、先端から杭を高速で射出し、根本には小型スラスターを内蔵している。この世界のモビルスーツに対しては殴打系の武器が有効である



300mm滑腔砲

宇宙での運用を想定して開発された大口径砲。威力重視のため、高速戦闘で命中させるのは困難を極めるが、阿頼耶識のサポートで三日月は高い命中精度を誇る。同軸の60mmマシンガンも内蔵





マガジン

装弾数は12。非常に細長い砲弾で、射出後は薬莢部分が燃焼してなくなり、針のような弾丸のみが飛んでいく

バックパック

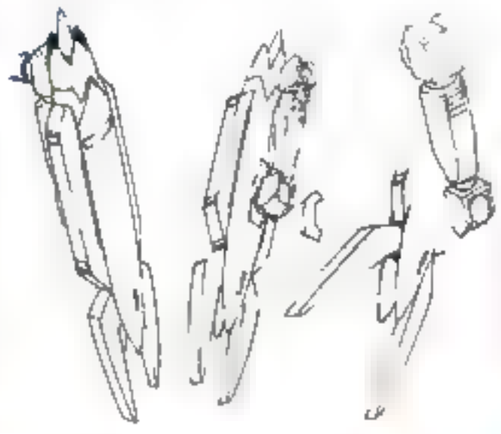
砲身を折り畳んだ状態の滑腔砲をバックパックに装着可能で、その収納状態からバックパックのサブアームが展開し、射撃形態へ移行することも可能

第4形態

歳星で改修を受けた状態。テイワズのデータベースに記録されていた古い資料を基に本来の装甲に改装され、機体重量のバランス、エイハブ・リアクターも調整を受けている。厄祭戦時に近い姿となった

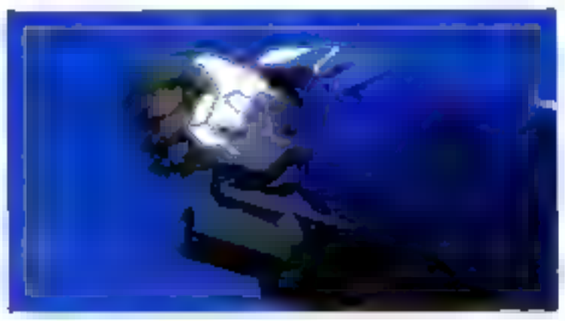
大型特殊メイス（レンチメイス）

地上で使用した殴打武器。レンチのように先端部が開閉して、敵機を挟み込むと強大な力で粉砕していく。また開口部にはチェーンソーの刃が並び、回転させて切断することもできる



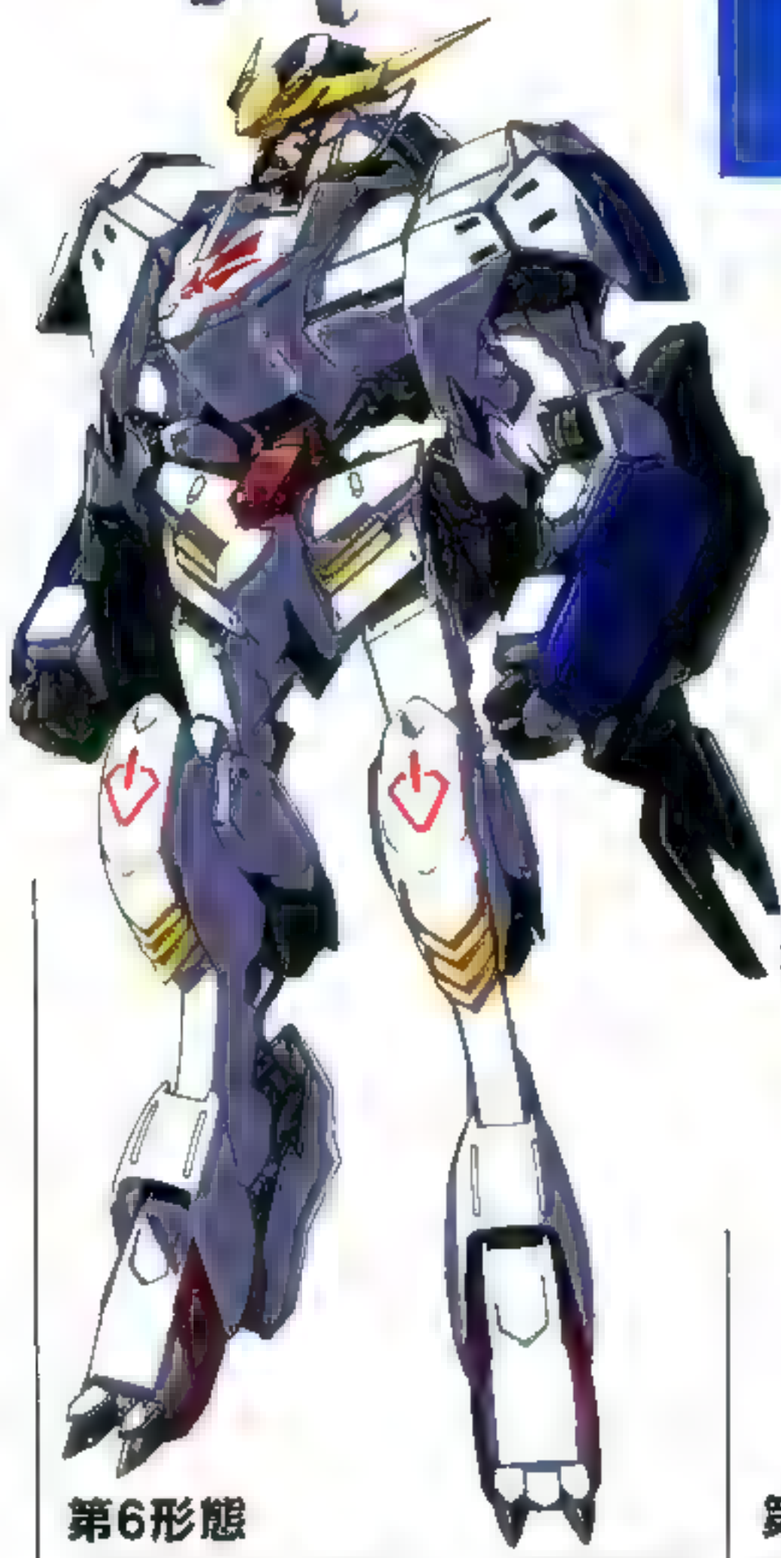
腰部地上用スラスター

エドモントンでの決戦に向け装備されたスラスター。地上用に出力調整がされ、燃費が向上している



腕部機関銃

地上戦で使用されたヘリカルマガジン式の機関砲。射撃時に砲身がスライドする。装填弾数に限りがあるため、近距離での戦闘で使用される



第6形態

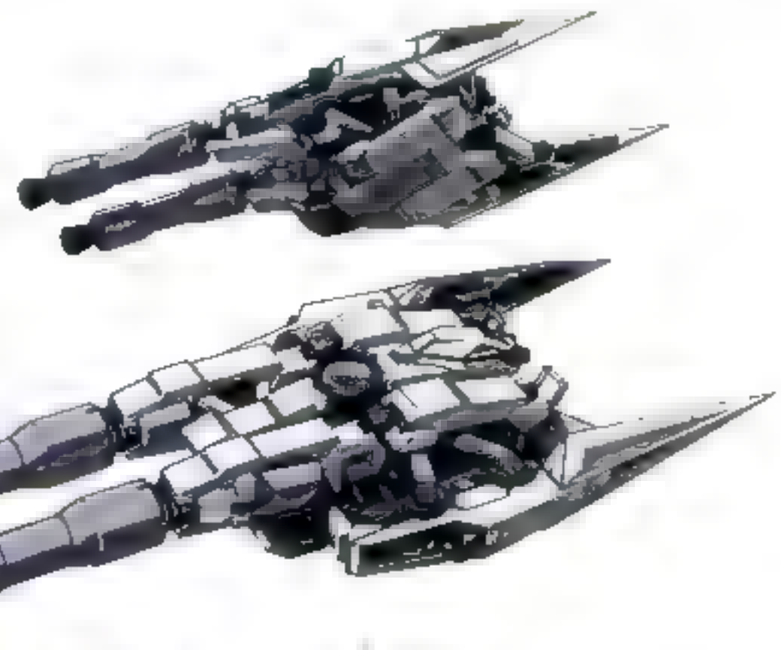
最終決戦に向けて強化された状態。出撃後は補給が望めないことが予想されたため、腰部に地上用スラスター、肩部にグレイズリッターの装甲、胸部にも装甲が追加され、長時間戦闘に耐えうる仕様となった

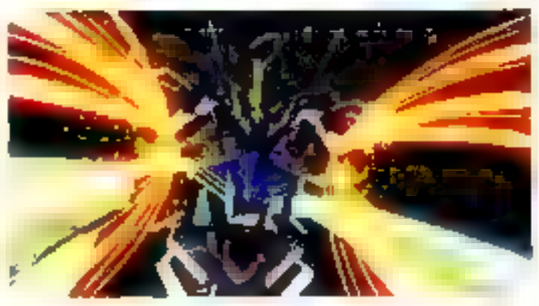
第5形態 地上戦仕様

第５形態を地上用に換装した状態。脚部サスペンションを調整し、重心を上げている。この調整で初動の反応速度が向上し、重力下での機動性も上がっている。地上ではレンチメイスを装備している

クタン参型

テイワズ傘下のエウロ・エレクトロニクスが開発した長距離輸送機。可動式の巨大アームでコンテナやモビルスーツを抱え込む構造になっている。後部に大型ブースターを装着する



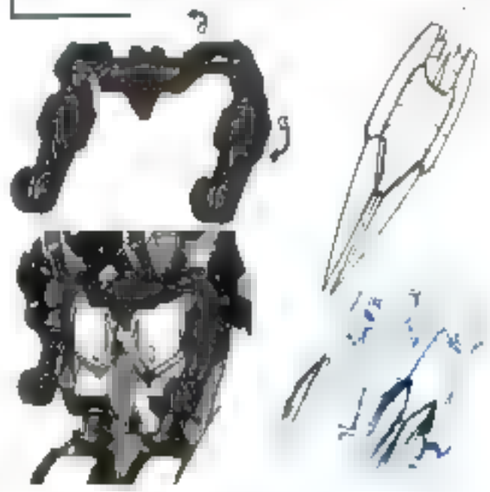


腕部追撃砲

クタン参型に搭載する装備として開発された武装だが、バルバトスの前腕に装備された。砲弾を装填した発射筒が回転し射出後、回転して次弾を装填する

胸部反応装甲

地球降下時に追加された特殊装甲。キマリスのグングニールを一度は受け止め、瞬時にパージすることで、バルバトス本体への衝撃を防いだ



シュヴァルベ・グレイス用高機動ブースター

アインのシュヴァルベ・グレイズとの戦闘で回収した高機動ブースターを転用したもの。反応装甲で重量が増したぶんを補うために腰のアームに装着された

第5形態

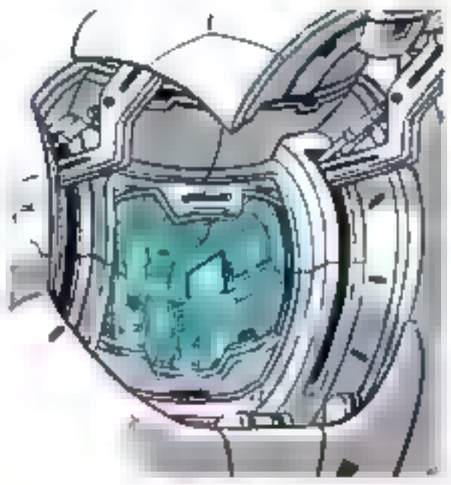
モンターク商会から供与を受けて、高機動戦闘を得意とするキマリス用に装備を換装。胸部反応装甲、シュヴァルベ・グレイズ用高機動ブースター、腕部追撃砲を装備する

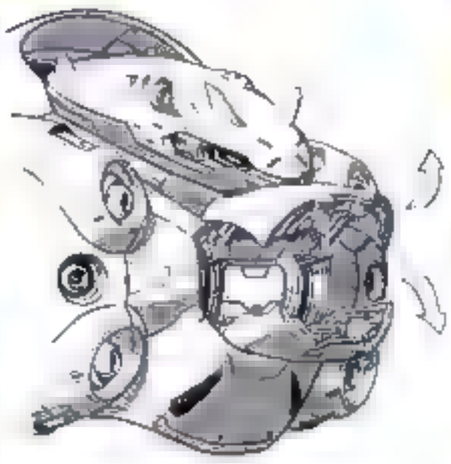
ガンダム・フレーム

ガンダム・グシオン

[型式番号]ASW-G-11 [全高]18.0m [重量]44.4t(本体重量)

海賊ブルワーズが所有するガンダム・フレームのモビルスーツ。航行さえ不可能な高密度デブリ帯の中で発見された後、その一帯を縄張りとする海賊たちの手で改修され、所有者を代えながら長年使われてきた。数年前にブルワーズの手に渡り、モビルスーツ隊の隊長を務めるクダルが搭乗する。宇宙戦闘に特化した超重装甲で、バルバトスの攻撃さえはじき返す。見た目に反して機動性にも優れ、高出力のガンダム・フレームを最大限に生かした装備ともいえる。だが汎用性が犠牲となり、推進剤の消費が激しく稼働時間は限られている。

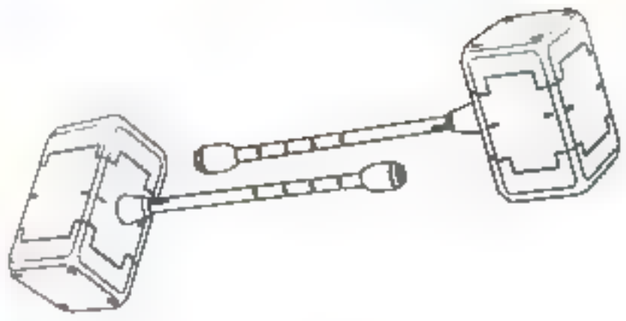




コックピットハッチ

バスターアンカー

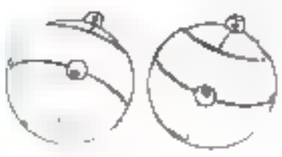
胸部に内蔵された400mm砲。計4門装備する。内蔵武器はほかに頭部バルカン砲、サイドスカートに手榴弾を隠しもつ。肩と股関節には延長フレームが追加されている



グシオンハンマー

15tオーバーの超巨大戦鎚。ハンマー本体にスラスターを内蔵している。振り下ろす際の軌道を制御し、破壊力を倍加させる。背中のマウントラッチに装着できる

手榴弾



サブマシンガン

軽量で取り回しが利くモビルスーツ用マシンガン。比較的安価なため海賊に広く流通しているようで、ブルワーズでもグシオン、マン・ロディが装備。ストックがスライドで延長できる

ガンダム・グシオンリベイク

[型式番号]ASW-G-11 [全高]18.0m
[重量]35.1t(本体重量)

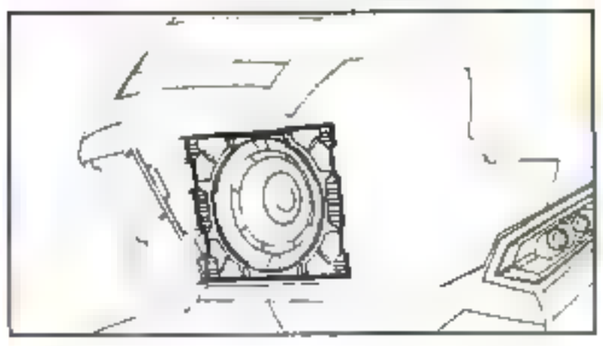
ブルワーズから接収したグシオンを改修した機体。作業はタービンズで行なわれた。ガンダム・フレームも本来の姿に戻され、装甲にはバルバトスの予備パーツが流用されている。昭弘が乗り込むために、マン・ロディの阿頼耶識システムがコックピットに移植されている。頭部に高感度センサーを搭載し、通常モードから照準モードへと使い分けることで近～遠距離攻撃に対応する。近接戦闘においては、"隠し腕"とも呼べるサブアームが極めて有効で、乱戦においては複数の武器を使い、鬼神のごとき戦いぶりを見せる。

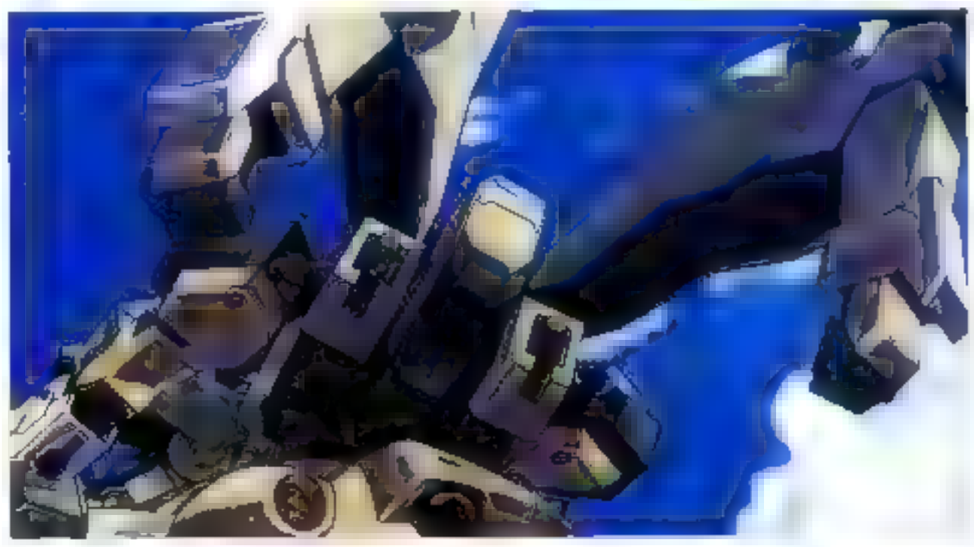
通常モード

照準モード

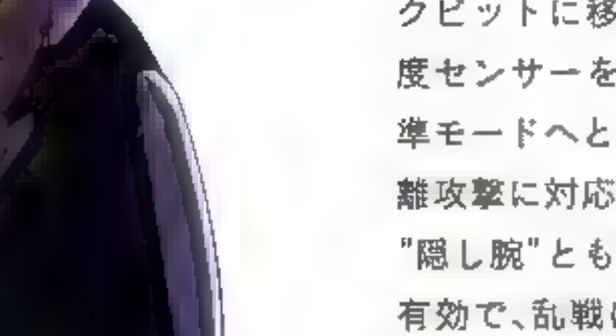
照準モードでは阿頼耶識を介して超長距離の目標物や電磁波の流れを視覚化して搭乗者に伝えることが可能。通常モードでは、生身での感覚に変換されて距離感が伝えられる

頭部センサー



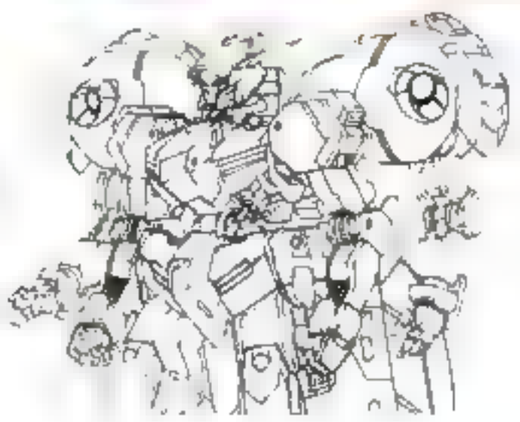


300mm滑腔砲



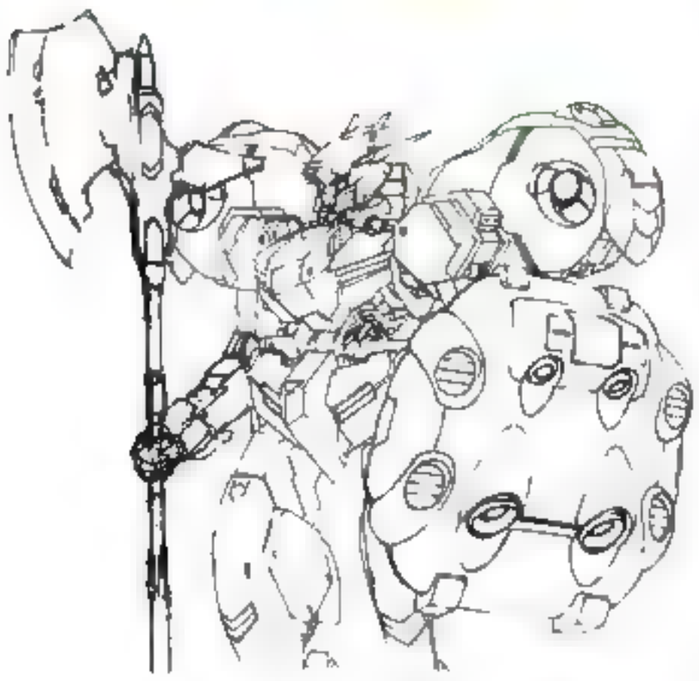
ロングレンジライフル

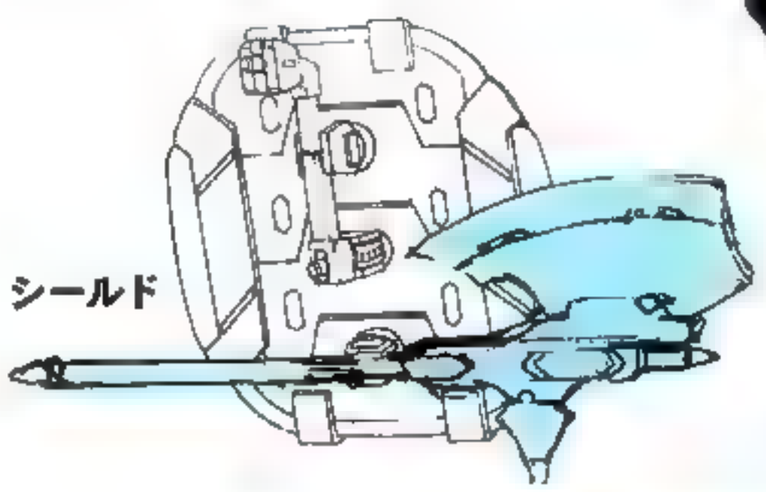
グレイズ用ライフルで、テイワズの技術者が長距離射撃用にカスタマイズしている。ロングバレルとセンサーが追加されている。サブアームでも射撃が可能だ



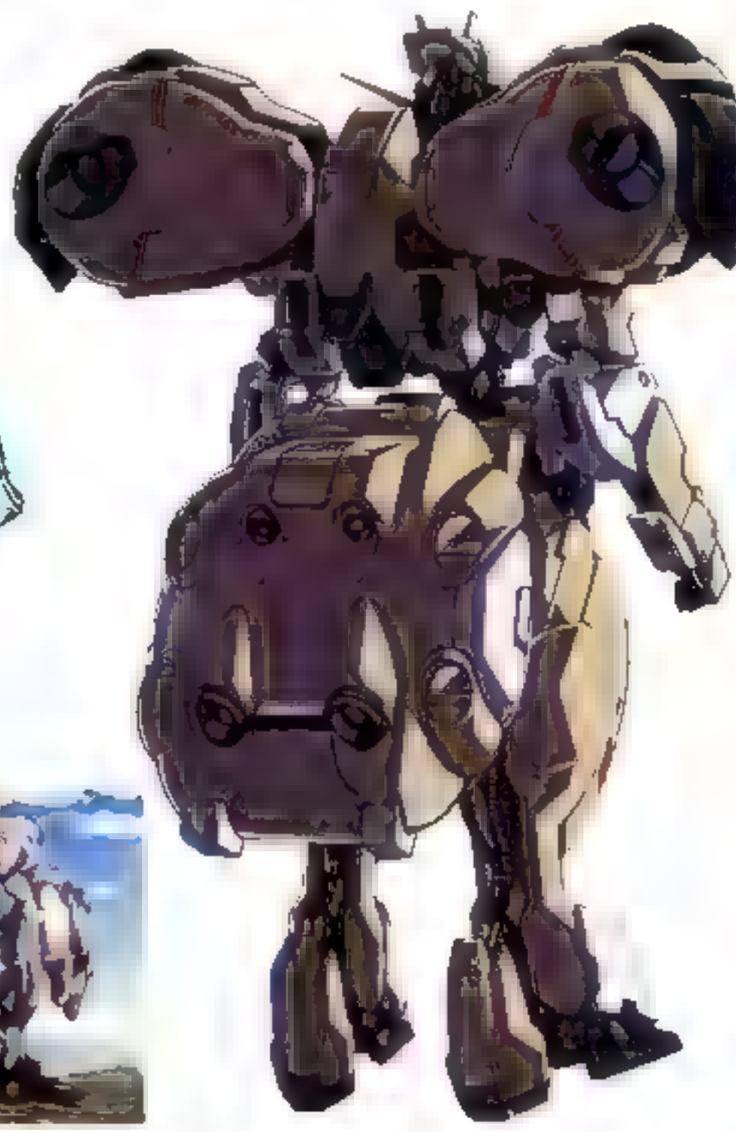
隠し腕展開

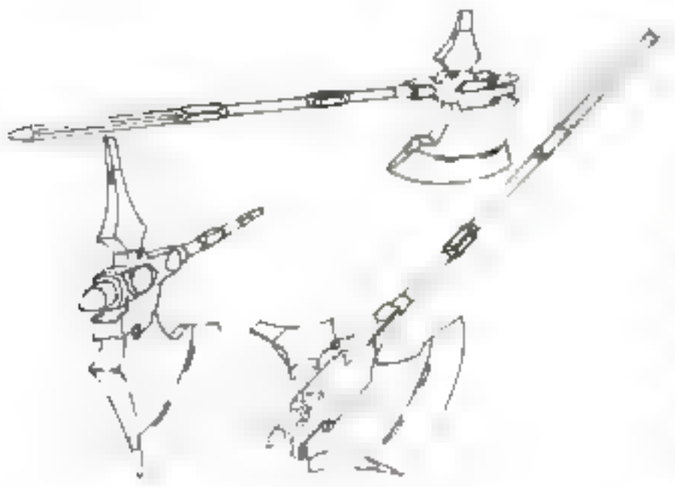
バックパックに格納されているサブアームはグレイズのパーツを組み込んだもの。阿頼耶識のサポートもあって、昭弘は4本の腕を巧みに使って敵機を葬る





シールド





ハルバート

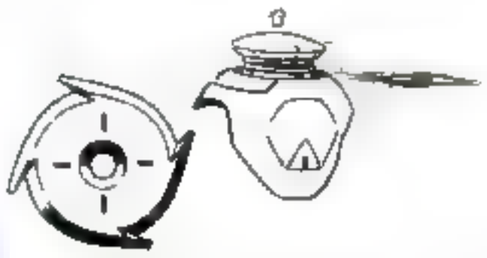
モビルスーツ用の戦斧。柄部分は伸縮し、シールドの裏面にマウントする。シールドはグシオンの背部装甲を転用したもの

ガンダム・フレーム

ガンダム・キマリス

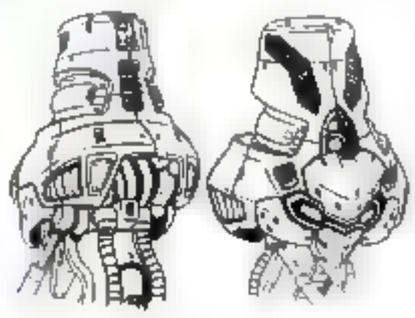
[型式番号]ASW-G-66 [全高]19.3m [重量]31.7t(本体重量)

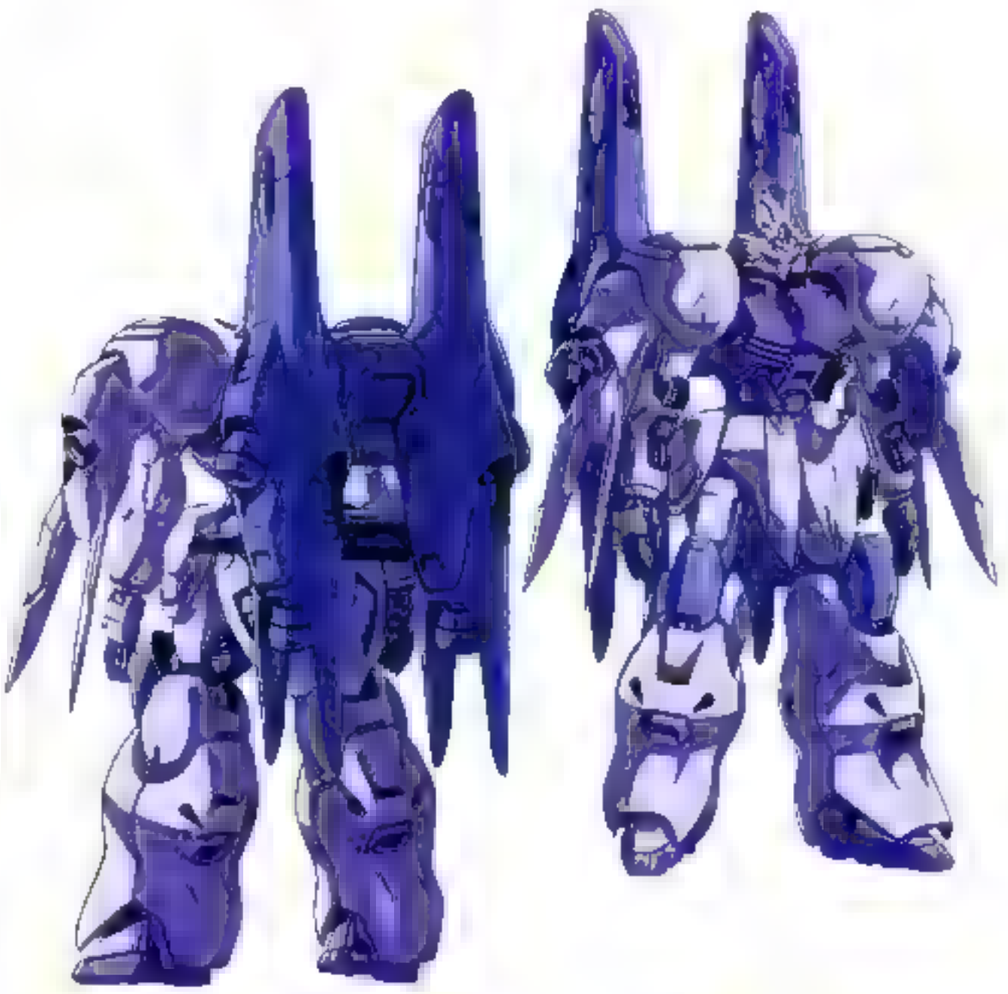
セブンスターズに名を連ねるボードウィン家が所有するガンダム・フレームのモビルスーツ。厄祭戦では初代ボードウィン卿がキマリスで戦い、終戦の立役者となり、ギャラルホルンの礎を築いた。キマリスの特性は近接戦闘用の武装と脚部高出力ブースターを生かした突破力にある。最大出力で一気に間合いを詰めると、中世の馬上ランスのごときグングニールで敵機を撃破する。厄祭戦終結後は式典などで披露されるのみであったが、対バルバトス用の切り札としてガエリオが約300年ぶりに実戦投入することを決断した。

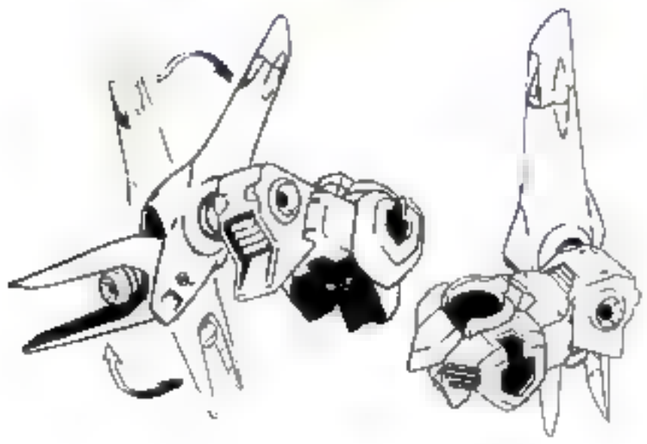


スラッシュディスク

肩部内蔵の武器。一部に高硬度レアアロイを使用した円盤形の刃を高速回転させて射出する。近距離ならばナノラミネートアーマーすら切り裂く

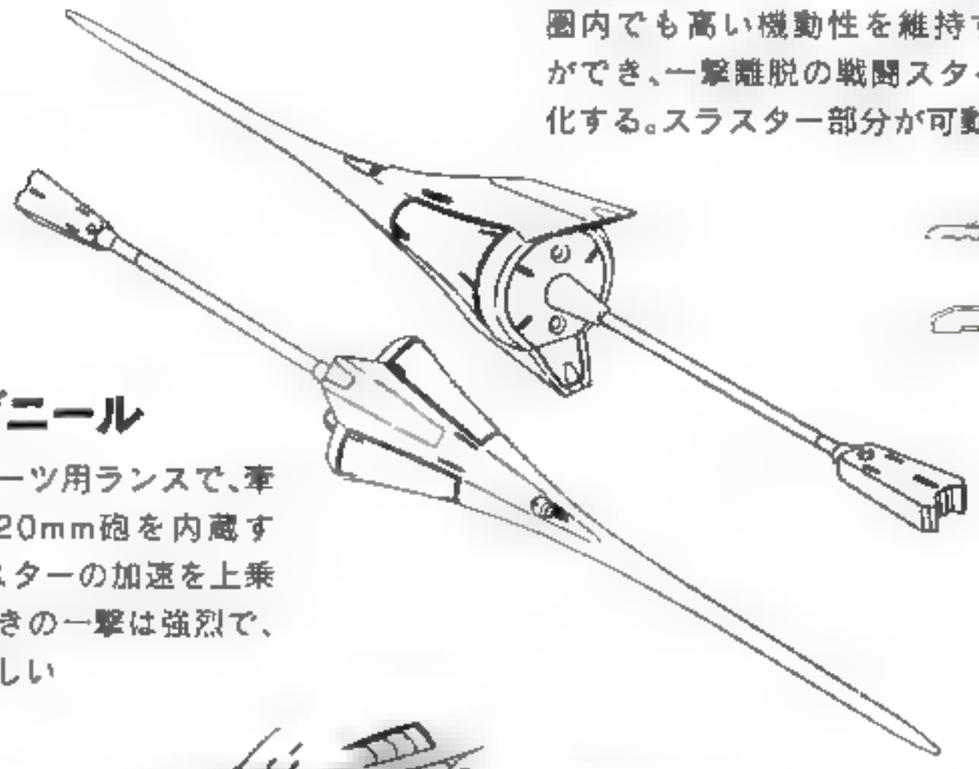






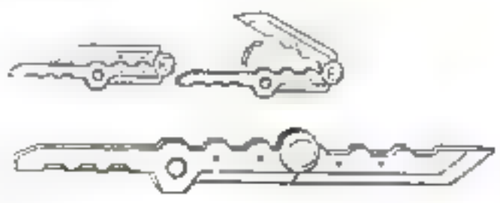
追加ブースター

長距離飛行もしくは低軌道戦闘を目的に開発されたブースター。惑星重力圏内でも高い機動性を維持することができ、一撃離脱の戦闘スタイルを強化する。スラスター部分が可動する

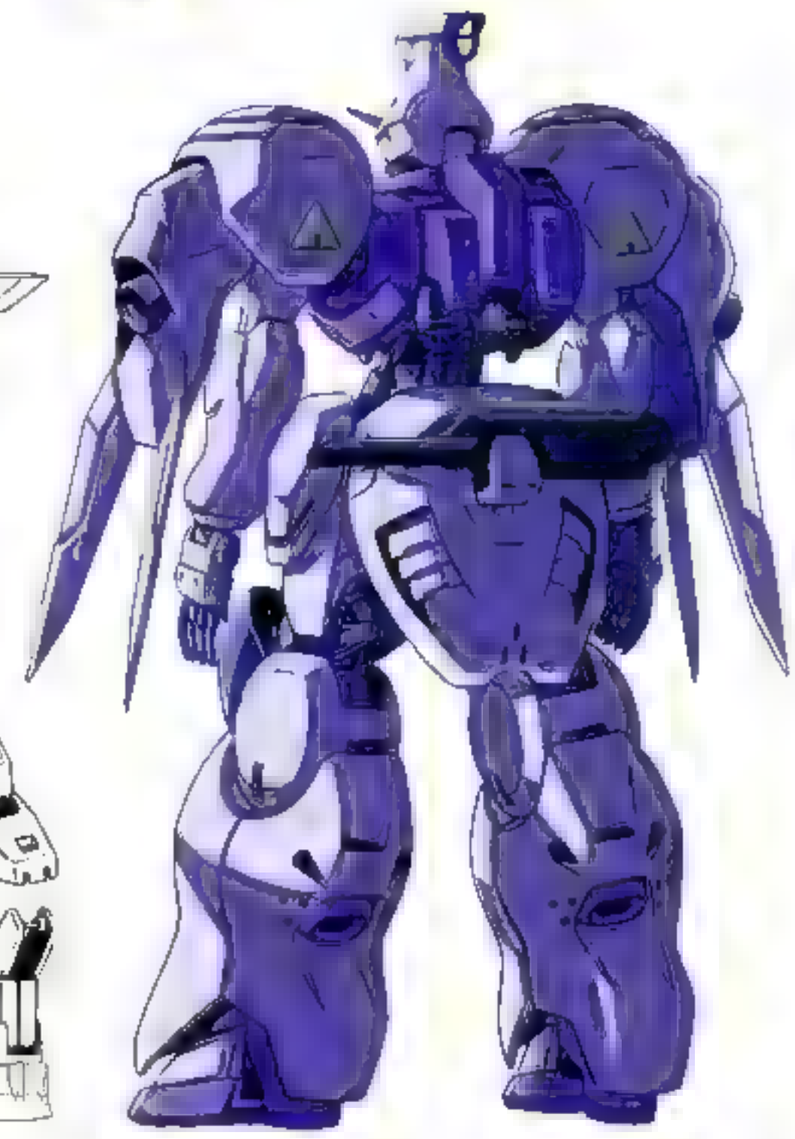


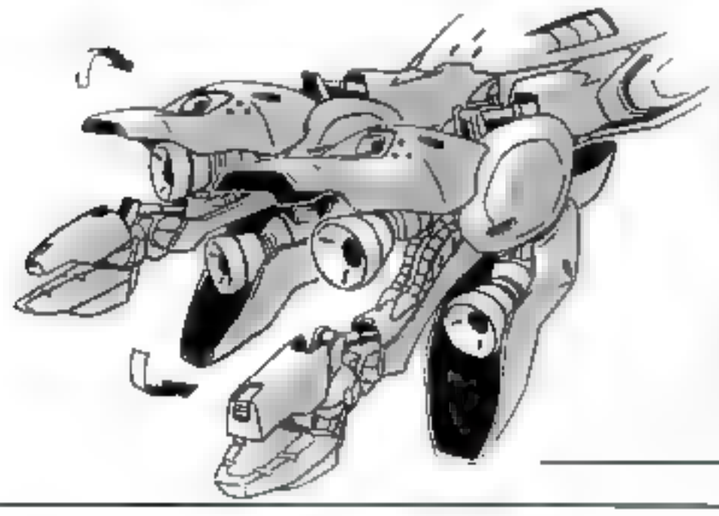
グングニール

モビルスーツ用ランスで、牽制用の120mm砲を内蔵する。ブースターの加速を上乗せした突きの一撃は強烈で、回避は難しい



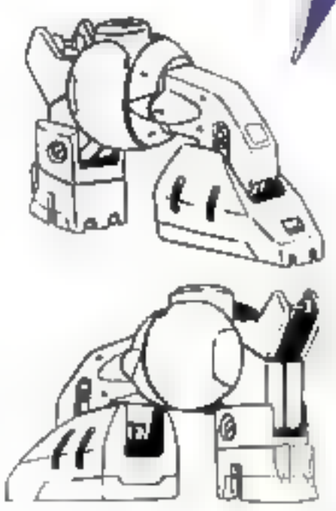
コンバットナイフ





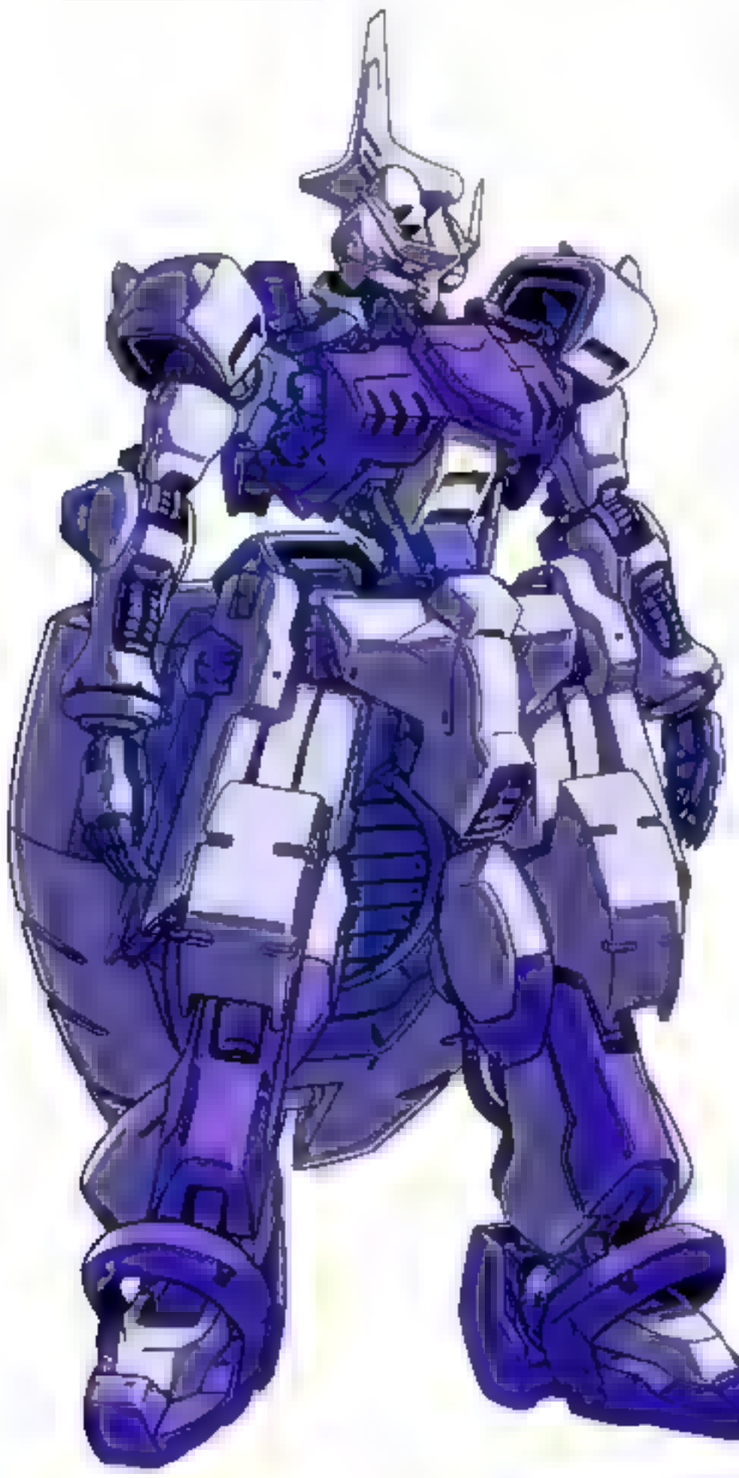
脚部高出力ブースター

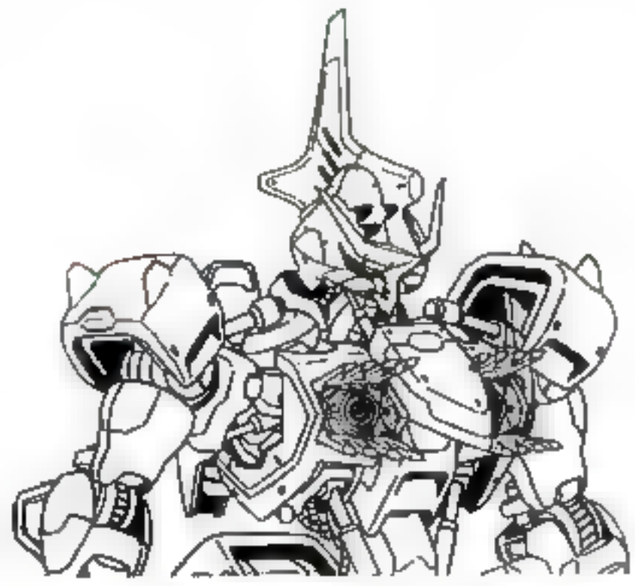
脚部に装備された高出力のブースターで、装甲を展開しスラスターを露出させる。細かい姿勢制御は困難になるが急加速、スピーディーな方向転換で一気に接近戦へもち込むことができる



ガンダム・キマリストルーパー

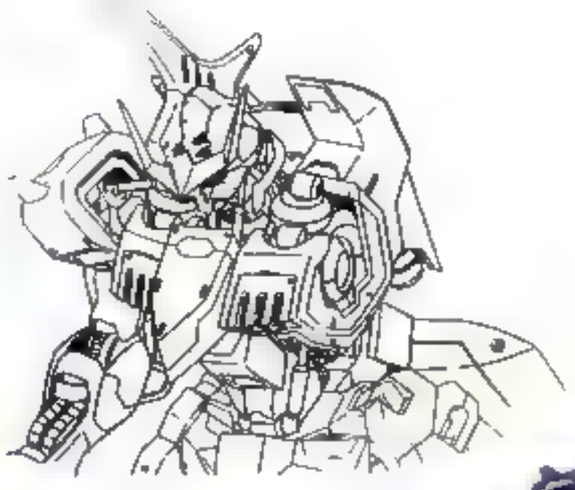
[型式番号]ASW-G-66 [全高]19.1m [重量]32.7t(本体重量)
地上戦用の装備に換装したキマリス。地上でも一撃離脱の戦闘を可能とするため、装甲を軽量化し、さらに重力の影響を緩和するホバー機能を追加している。ホバー機能を有するリアスカートは炸裂弾、スモーク弾、ナパーム弾など各種機雷を内蔵。拠点制圧、攪乱(かくらん)など目的に応じて投下される。ホバーでの高速移動を可能とするトルーパー形態はさながら騎乗したナイトのいでたちで、武門の家筋であるボードウィン家にふさわしい。デストロイヤー・ランスによる正面突撃は、宇宙戦闘時と遜色ない破壊力を生み出す。

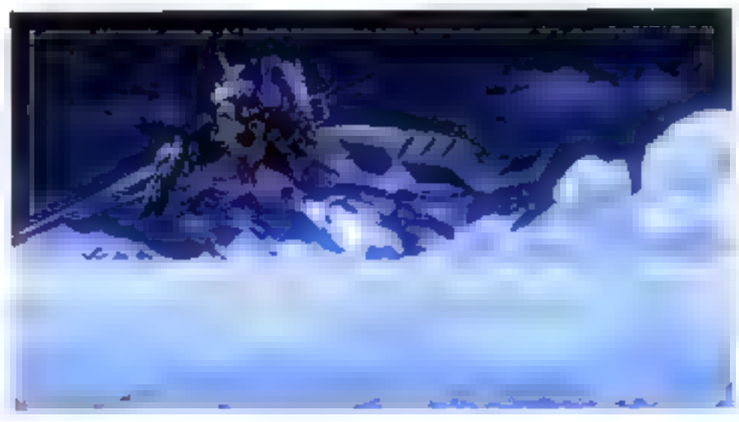




マルチスロット アクセラレーター

エイハブ・リアクターから直結された圧縮回路と冷却機関が装甲内部に組み込まれている。使途は現在不明である





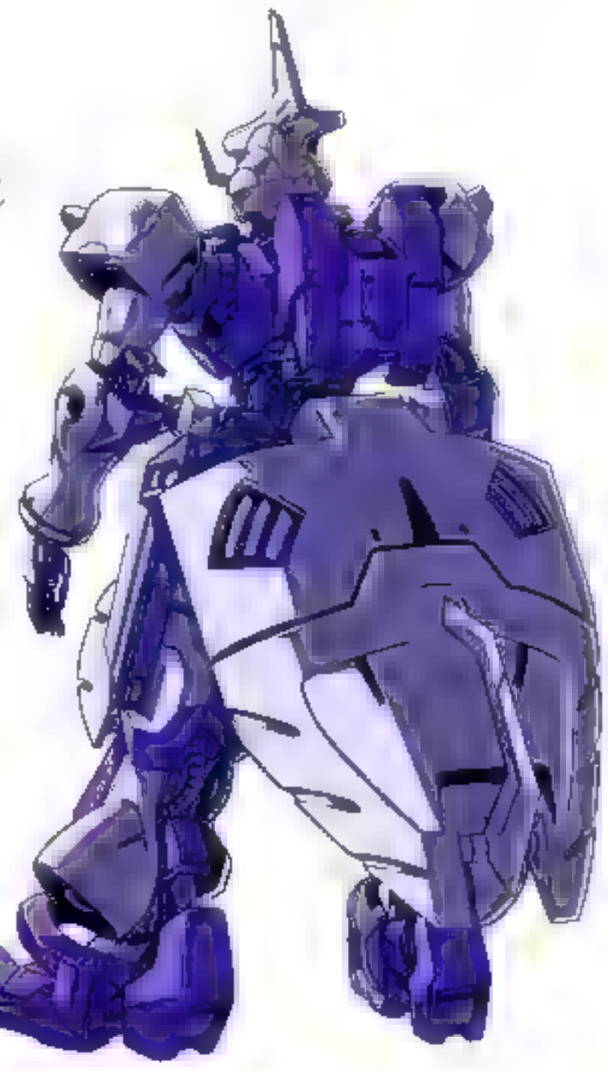
トルーパー形態

脚部とリアスカートを展開させた高速移動形態。宇宙では機動性能を維持し、地上ではホバーとスラスターで突進力を強化する。またホバリングで攻撃を受け流すことにも有効である

脚部変形

サブアーム

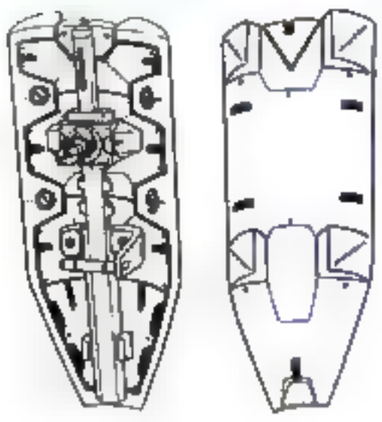
両腰にはサブアームが装着され、大型ランスやシールド、サーベルを装備する際に補助的に支える役目をもつ。収納時、アームは折り畳まれている



デストロイヤー・ランス

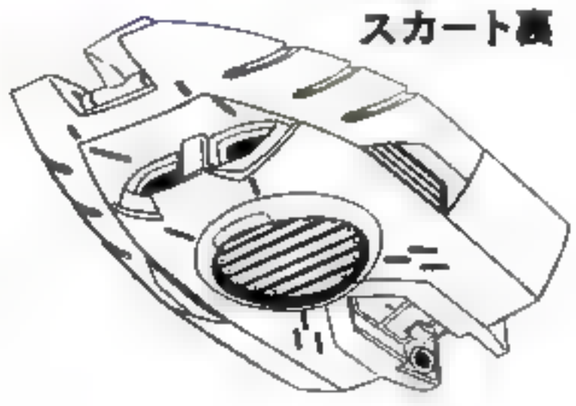
グングニールを超える大型兵装。トルーパー形態からの正面突撃ではサブアームも駆使して構えを取る。遠距離の敵機に対応する140mm機銃と、姿勢制御用スラスターを内蔵している

キマリスシールド



キマリスサーベル

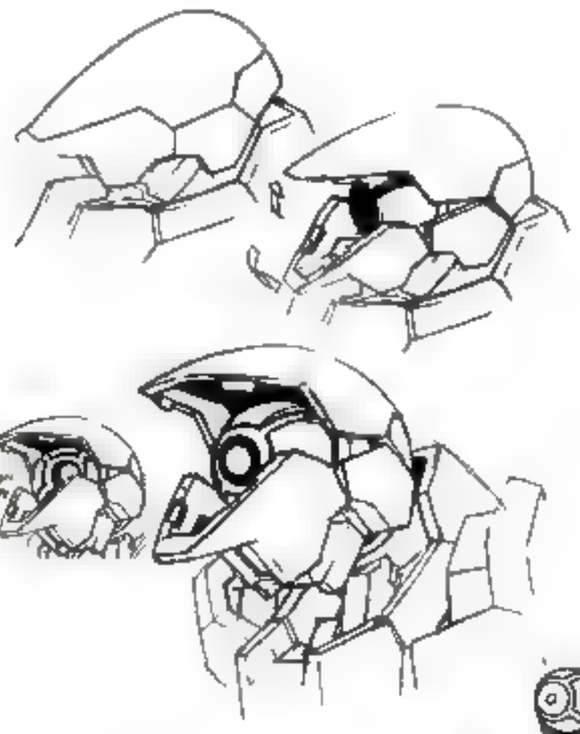
後部スカート裏



グレイズ・フレーム

長年にわたり地球圏と圏外圏を監視しつづけるギャラルホルンの最新鋭モビルスーツ。そり立つ姿は民を威圧する"力"そのもの。

グレイズ(指揮官機)頭部

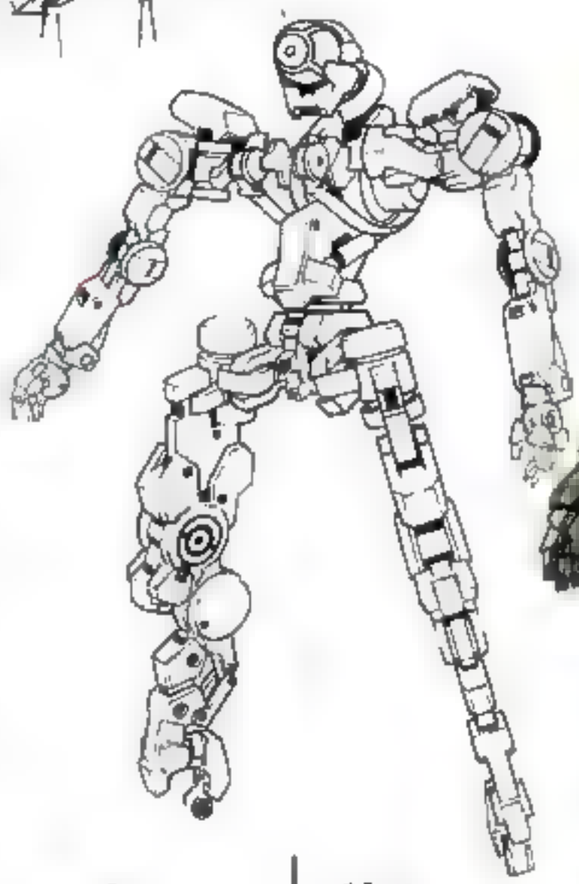


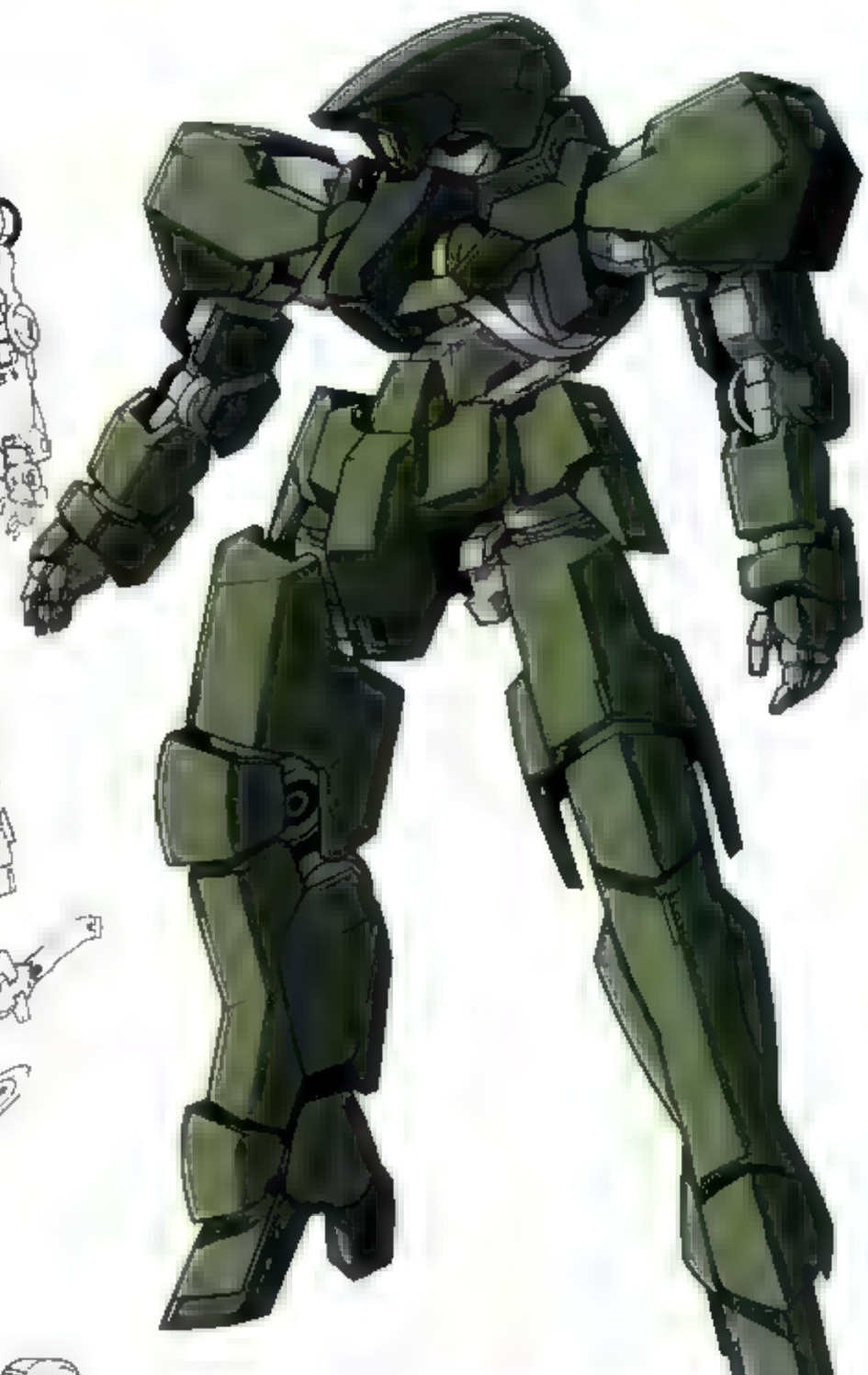
頭部球体センサー
頭部はメインカメラのほかに、高精度センサーを内蔵。索敵モードでは頭部装甲を展開する

グレイズ

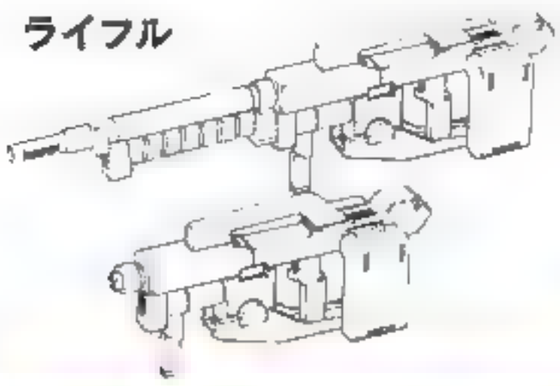
[型式番号]EB-06 [全高]17.8m [重量]30.2t(本体重量)

厄祭戦を制し、モビルスーツ開発技術を独占したギャラルホルンは量産を前提にしたフレームを開発する。生産性・整備性を考慮して構造は簡略化され、汎用性を重視して設計された。そうして完成したのがグレイズ・フレームである。グレイズは近年、開発された最新鋭機でギャラルホルンの主力機として各地に配備されている。豊富な兵装バリエーションをもち、地上・宇宙を問わず戦況に応じた武器、装備に換装することができる。開発の段階から多くの派生機も生まれている。

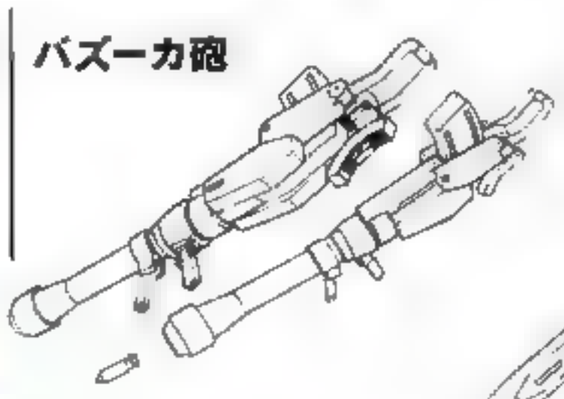




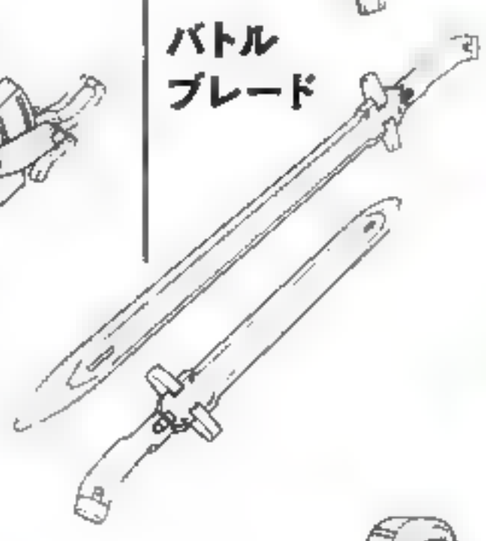
ライフル



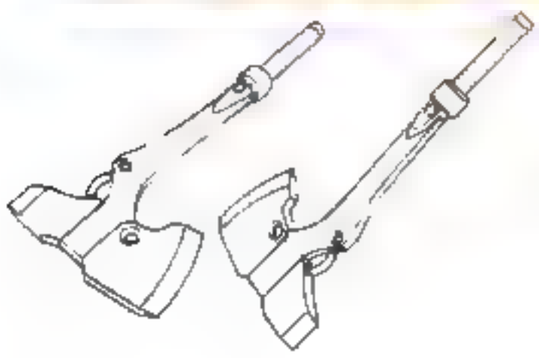
バズーカ砲



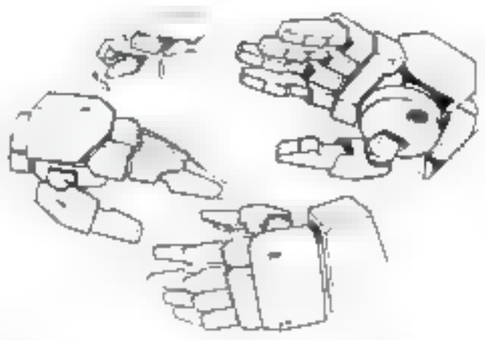
バトルブレード

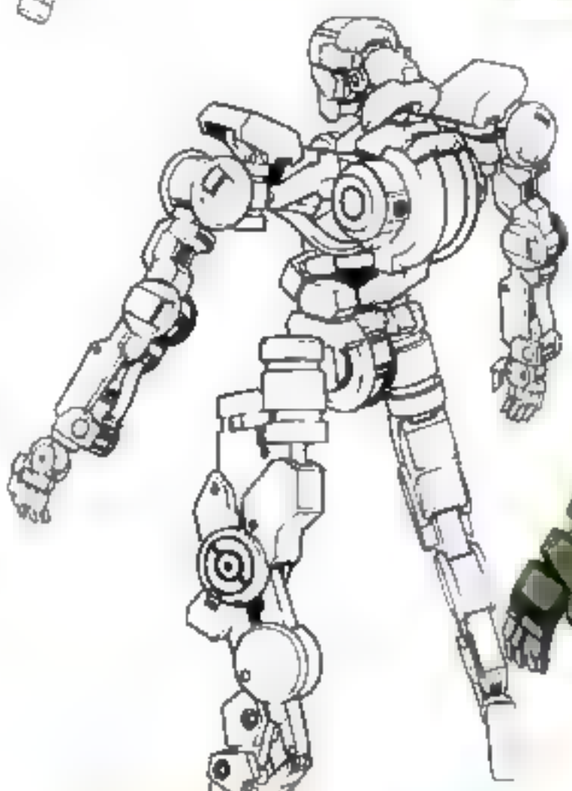


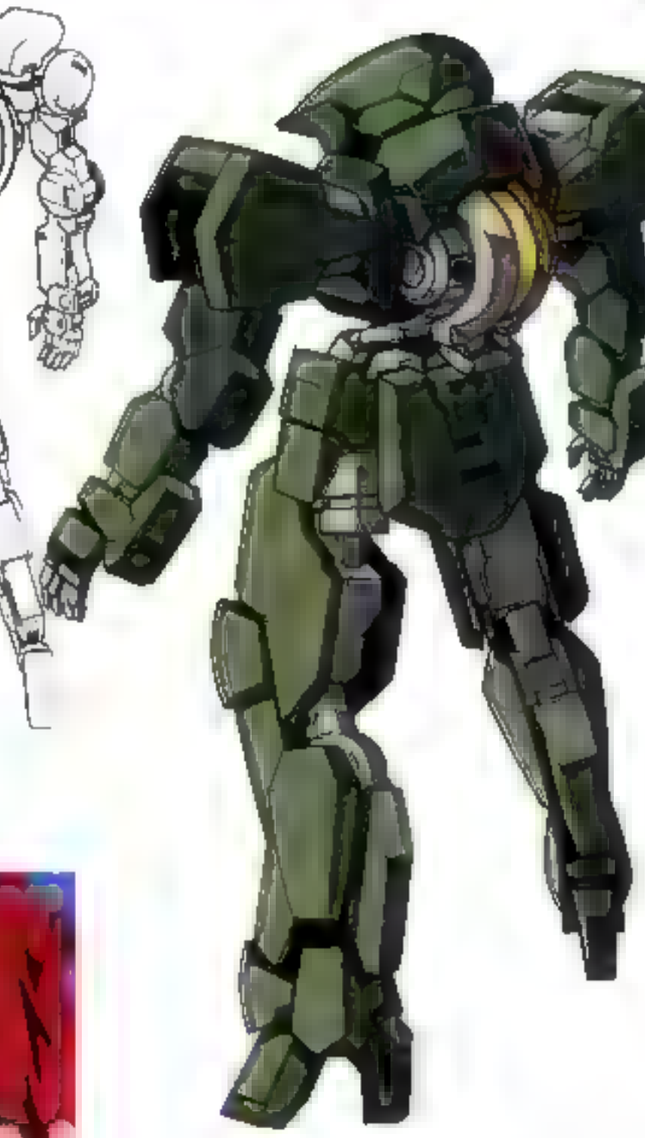
バトルアックス
対モビルスーツ用の武器。モビルスーツ戦では、直接的なダメージが最も有効とされている



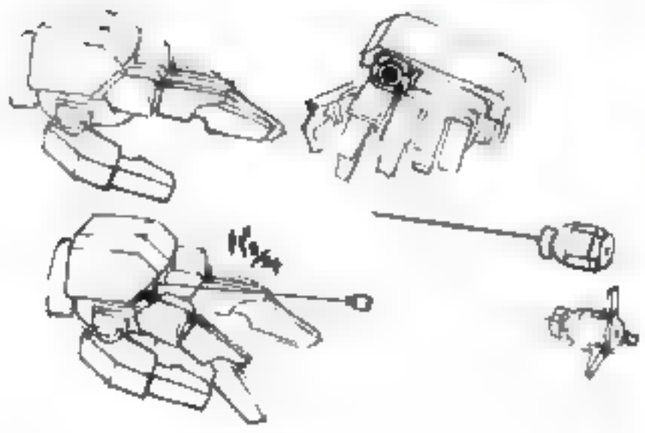
マニピュレーター

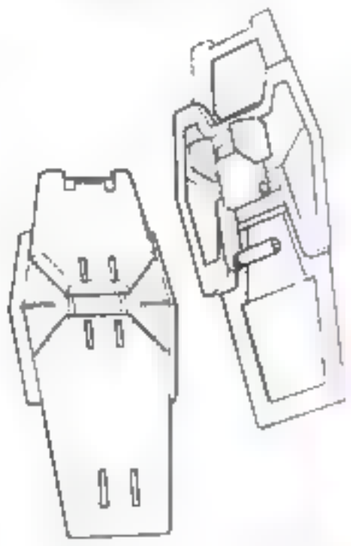






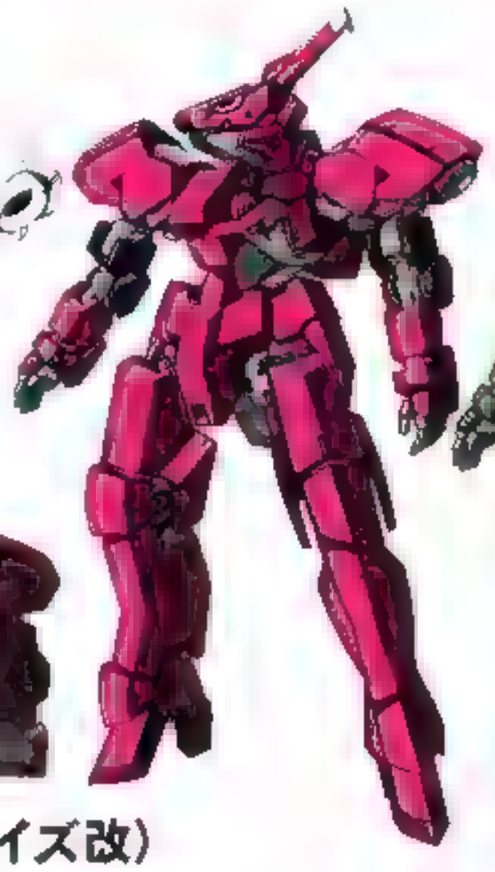
接触回線用ワイヤー





シールド

流星号 頭部



グレイズ改

流星号（グレイズ改）

クランクのグレイズを改修し、昭弘が乗っていた「グレイズ改」をさらに改良した機体。テイワズの技術が導入され、阿頼耶識システムも搭載された。シノは「流星号」と名づけて機体色も変更している

宇宙用ブースター

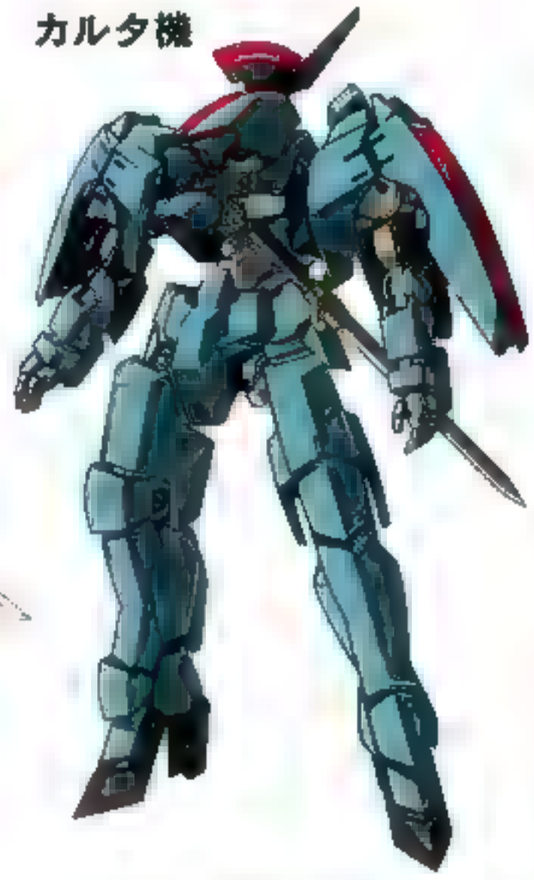
高速移動を可能にする宇宙用ブースターは背中に、また地上用は腰の位置に配置される

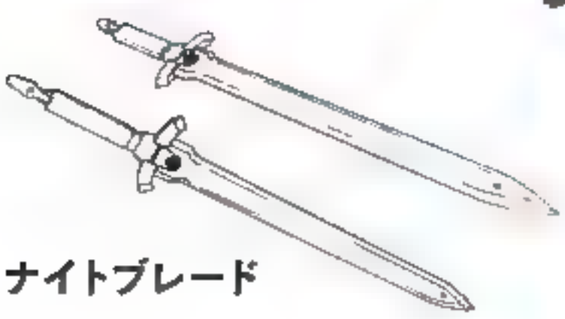
グレイズ（アーレス所属機）

ギャラルホルン火星支部所属機。青紫が宇宙活動用カラーリング。指揮官機の頭部にはエイハブ・ウェーブの状況下に対応したアンテナが付く。通信可能距離は一般機の約２倍

一般機

カルタ機





ナイトブレード

グレイズ・リッター

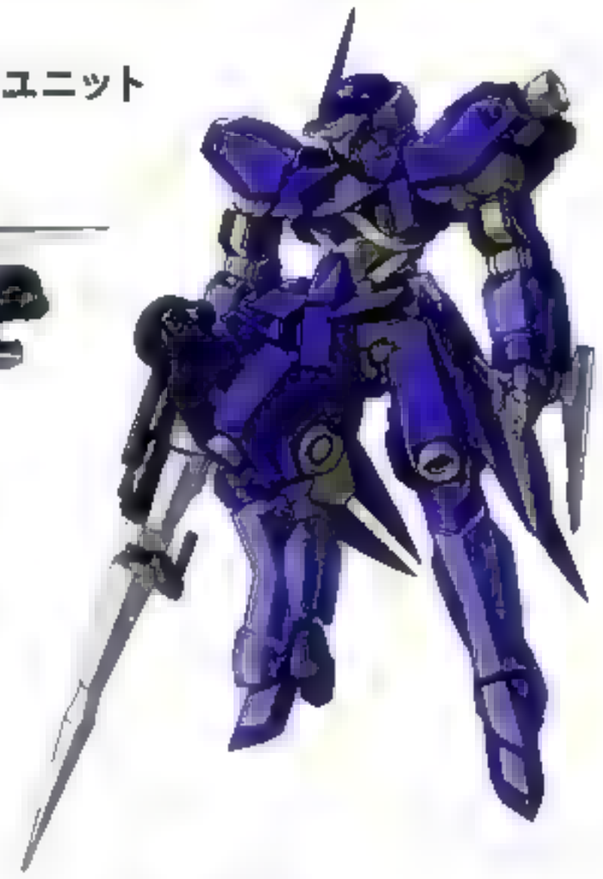
グレイズと同型のフレームを使用した姉妹機。地球外縁軌道統制統合艦隊の司令官、カルタおよび親衛隊が搭乗する。衛星軌道上での戦闘を考慮し、通常のグレイズよりも機動性が重視されている

グレイズ（地上戦仕様）

ギャラルホルン地上部隊に配備された機体。重力下での戦闘を想定して大腿部と脚部にホバーユニットが装備されている。背部に軽量なバトルブレードをマウントできるフックをもつ

ランスユニット

腕部クロー



シュヴァルベ・グレイズ（ガエリオ機）

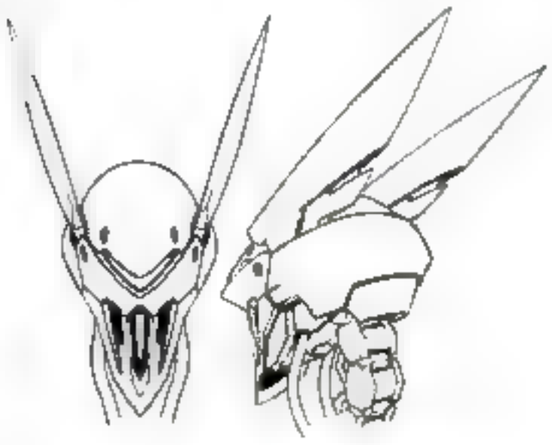
マクギリス機と同型で右腕に専用のランスユニットを装備している。搭乗者の特性に合わせて調整・装備が施されている

シュヴァルベ・グレイズ（マクギリス機）

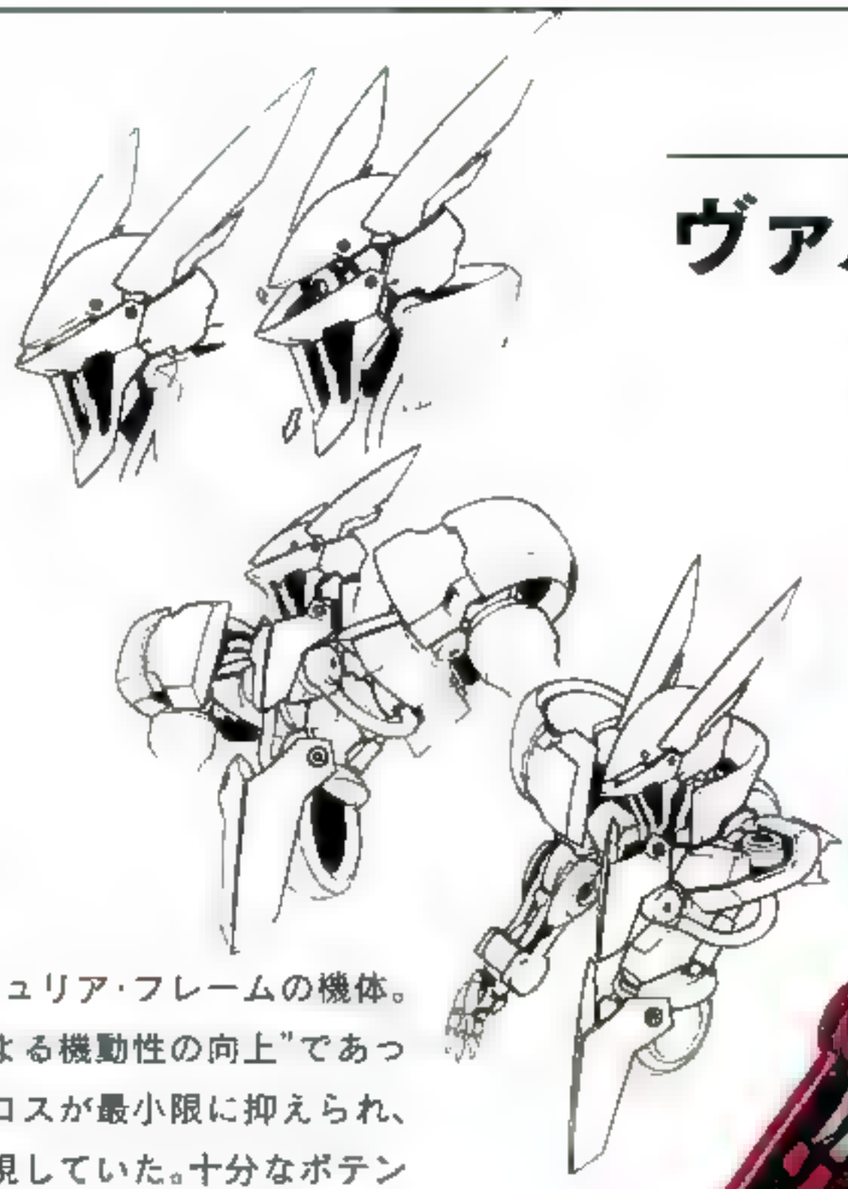
グレイズの開発過程で製作された試作機を改修したカスタム機。グレイズの試作機を改修し、高機動化させたカスタム機。背部にフライトユニット、両腰に高機動ブースターを装備している

ヴァルキュリア・フレーム

厄祭戦末期、ガンダム・フレームの陰に隠れて戦場の舞台から姿を消したフレームが仮面の男を主に再び表舞台へ躍り出る



頭部センサー
マスク中央にメインカメラがあり、上にサブセンサーがある。マスクを下げると高精度センサーが露出する

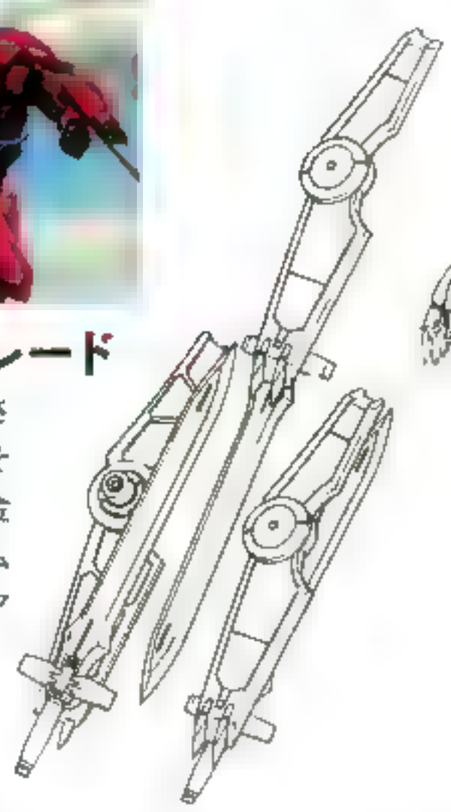


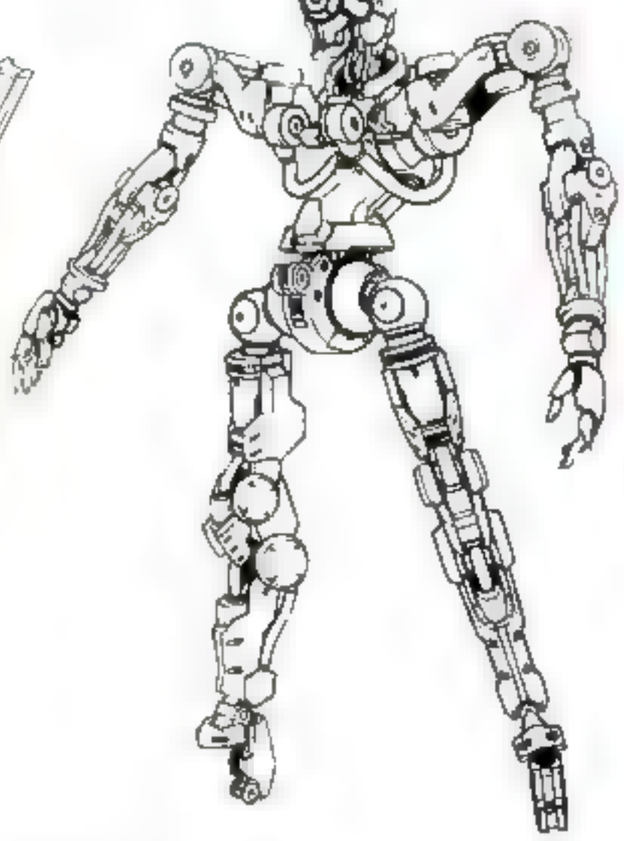
グリムゲルデ

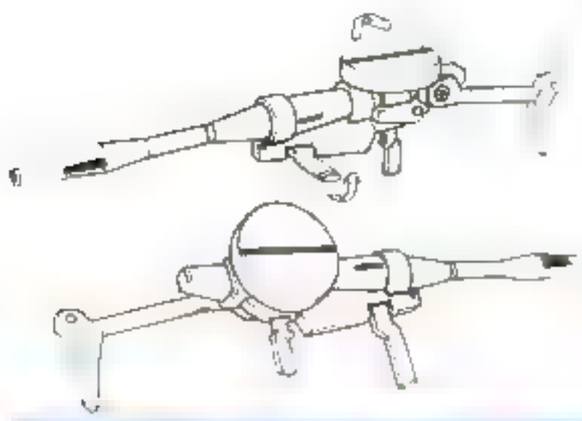
[型式番号]VG8-1228 [全高]18.5m
[重量]29.2t(本体重量)

厄祭戦末期に開発されたヴァルキュリア・フレームの機体。その設計コンセプトは"軽量化による機動性の向上"であった。シンプルな構造はエネルギーロスが最小限に抑えられ、宇宙・地上でも軽快な運動性を実現していた。十分なポテンシャルを秘めながらも、ヴァルキュリア・フレームの機体が実戦投入された記録はほとんど残されていない。厄祭戦終結後、量産にも適した設計思想は再評価され、グレイズ・フレームに受け継がれている。約300年後、「モンターク商会」を名乗る仮面の男が乗り込み、地球圏へ現われた。

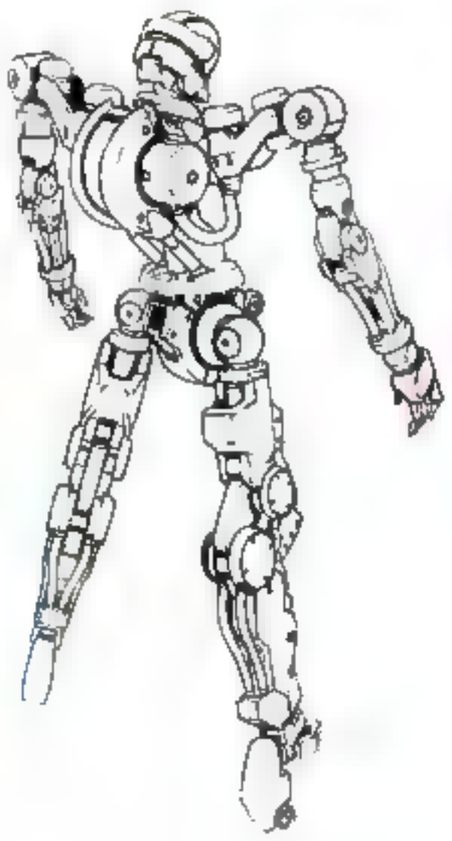
ヴァルキュリアブレード
両腕のシールドに装備されたブレードが主武装。その刃に使用された希少金属は、ガンダム フレームを構成する高硬度レアアロイよりも硬い

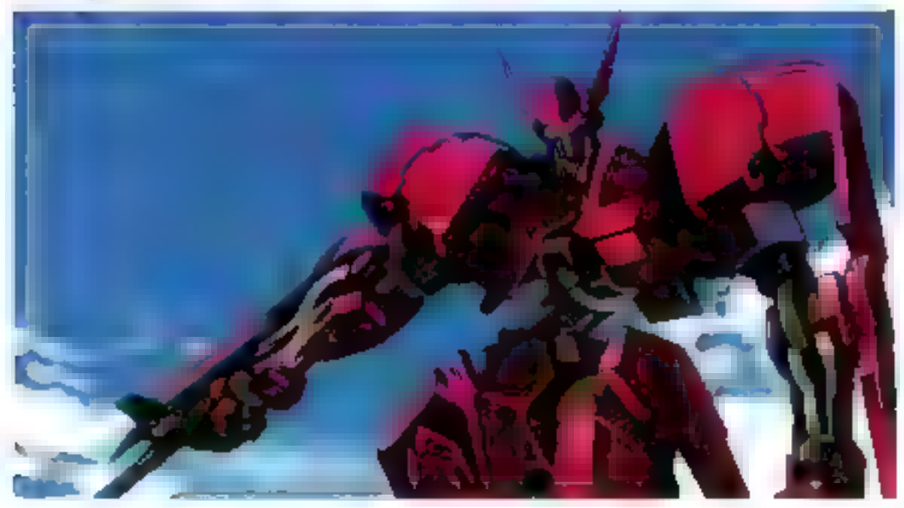






ヴァルキュリア ライフル
ヴァルキュリア・フレームの特性を考慮して、重量バランスを計算して設計されたライフル。マガジンはドラム型





グレイズ・アイン専用フレーム

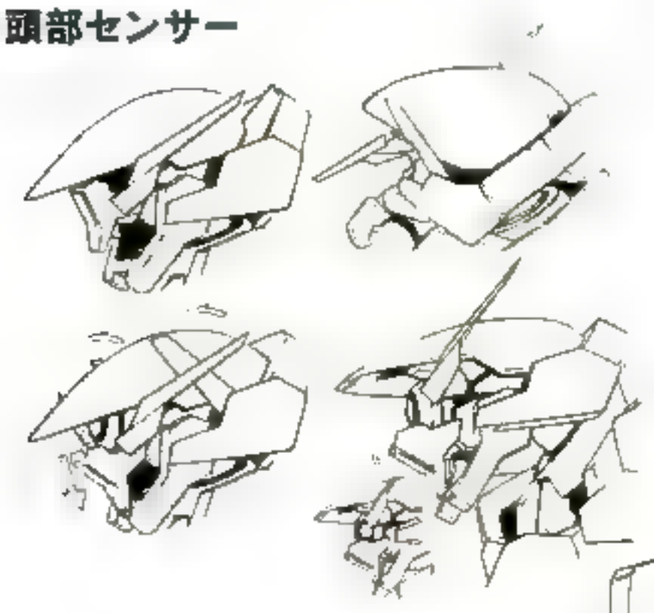
-日月への復讐に燃えるアインに与えられた新しい"体"。戦うための体と阿頼耶識でつながったアインが鉄華団の前に立ちふさがる

グレイズ・アイン

[型式番号]EB-AX2 [全高]22.2m
[重量]38.6t(本体重量)

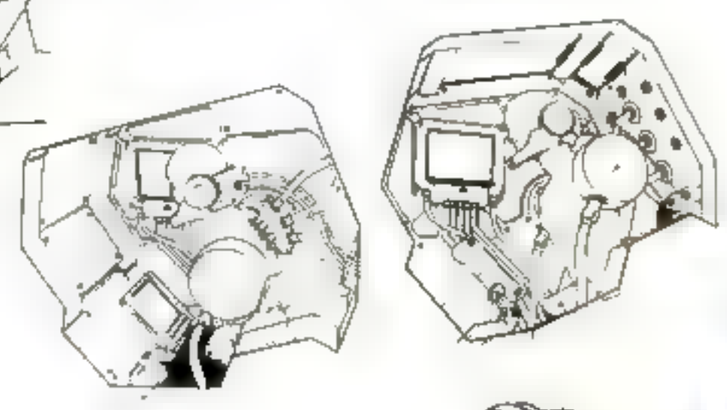
厄祭戦後、阿頼耶識システムは廃止されていたが、有機デバイスシステムの優位性を捨てきれなかったギャラルホルンは極秘に研究を続けていた。ガエリオはアインの悲願を成就させるために、阿頼耶識システムの施術を決断。施設で眠っていた実験機に改修が施され、アインが組み込まれた。アインの脳が本機を自身の体と認識できるよう、四肢の形状はベースのグレイズ・フレームから変更されている。全高が20mを超える巨躯はグレイズ・アインの弱点にはならず、阿頼耶識により機敏かつ繊細な機動で鉄華団のモビルスーツに襲いかかった。

頭部センサー



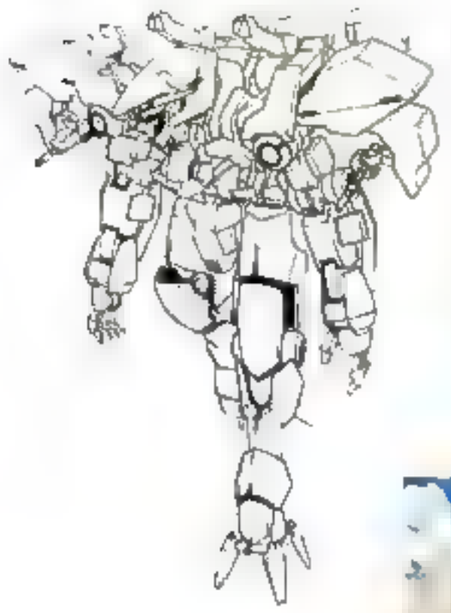
阿頼耶識システム

再起不能の重傷を負ったアインは阿頼耶識システムの手術を受けて、グレイズ アインとことばどおりの意味で"一体"となった。空間認識能力は大幅に拡大し、アインは阿頼耶識により機体を自分の体と完全に認識していた



パイルバンカー

両方の前腕に装備された近接戦闘用の武器。短槍を高速で射出し、モビルスーツの装甲もたやすく貫くことができる。使用できる回数は1回のみで、使用後はユニットごとパージされる

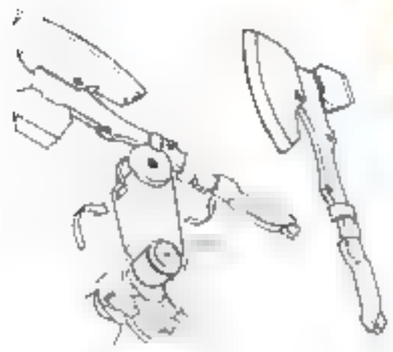


肩部収納式機関銃

グレイズ・アインは携帯火器を装備しない代わりに、両肩に機関銃を収納している。多軸構造で、前後左右の攻撃にも対応する。弾倉は肩部内にありガンベルトで装弾される

専用大型アックス

本機の主武装。巨躯から繰り出される一撃でラフタとアジーの搭乗機を機動不能にさせた。アックスは背中のマウントアームに装着できる



ドリルキック

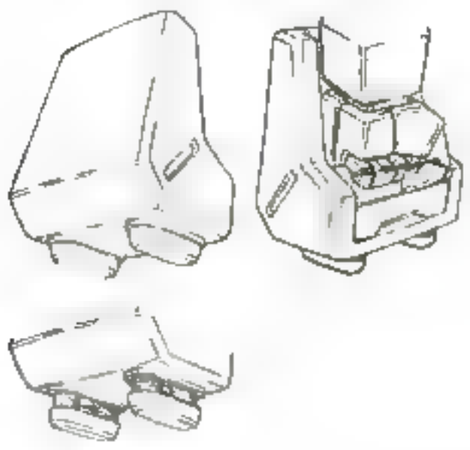
4つのツメで接地する脚部は、近接戦闘でも威力を発揮する。ツメを閉じた状態で高速回転し、その状態で繰り出されるキックはすさまじい

テイワズ・フレーム

テイワズでも進められている独自開発のモビルスーツ用フレーム

ナックルガード

サイドスカートに装備された近接戦闘用の武器。マニピュレーターに装着し、対象物を殴打した瞬間に突起から放電現象が起こる。打撃と同時に電気ショックを与えることができる



シングルナンバー

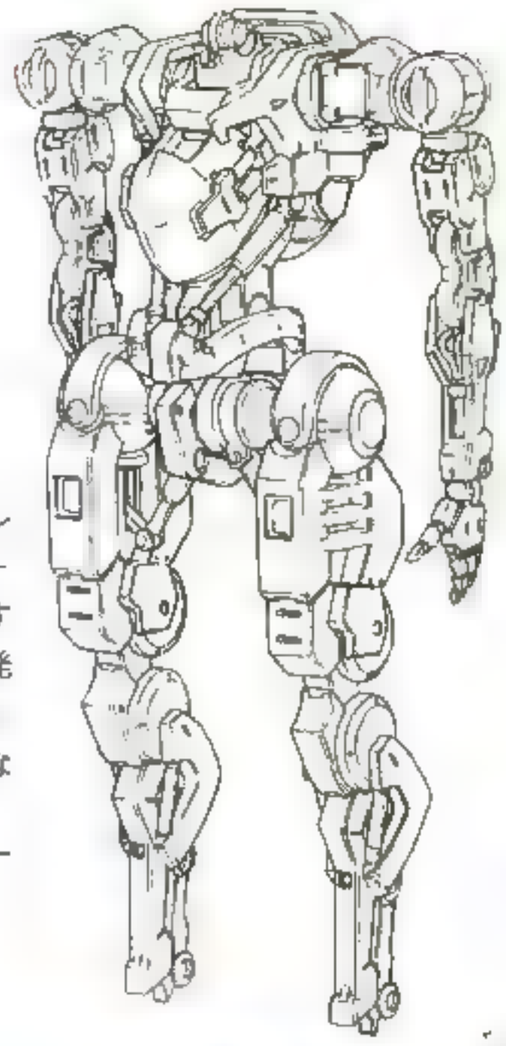
初期に製作された9機は「シングルナンバー」と呼ばれ、マクマード・バリストンの名で直下の組織へ贈られた。9機はマクマードからの信頼のあかしでもあった。アミダ機はそのうちの一機で、名瀬からアミダへ渡された。反応速度、最高出力は、通常型を上回る

百錬(アミダ機)

百錬[ヒャクレン]

型式番号]STH-05 [全高]18.2m [重量]35.5t(本体重量)

テイワズ・フレームを使用した主力モビルスーツ。厄祭戦後期に開発計画があった高出力機を母体に、テイワズが長い年月をかけて完成させた。だがエイハブ・リアクターだけは独自開発が難しく、厄祭戦時の機体から回収・流用している。百錬はデブリ帯での運用を想定した重装甲で、デブリとの衝突に耐えうるよう設計されている。



片刃式ブレード

ナックル
シールド

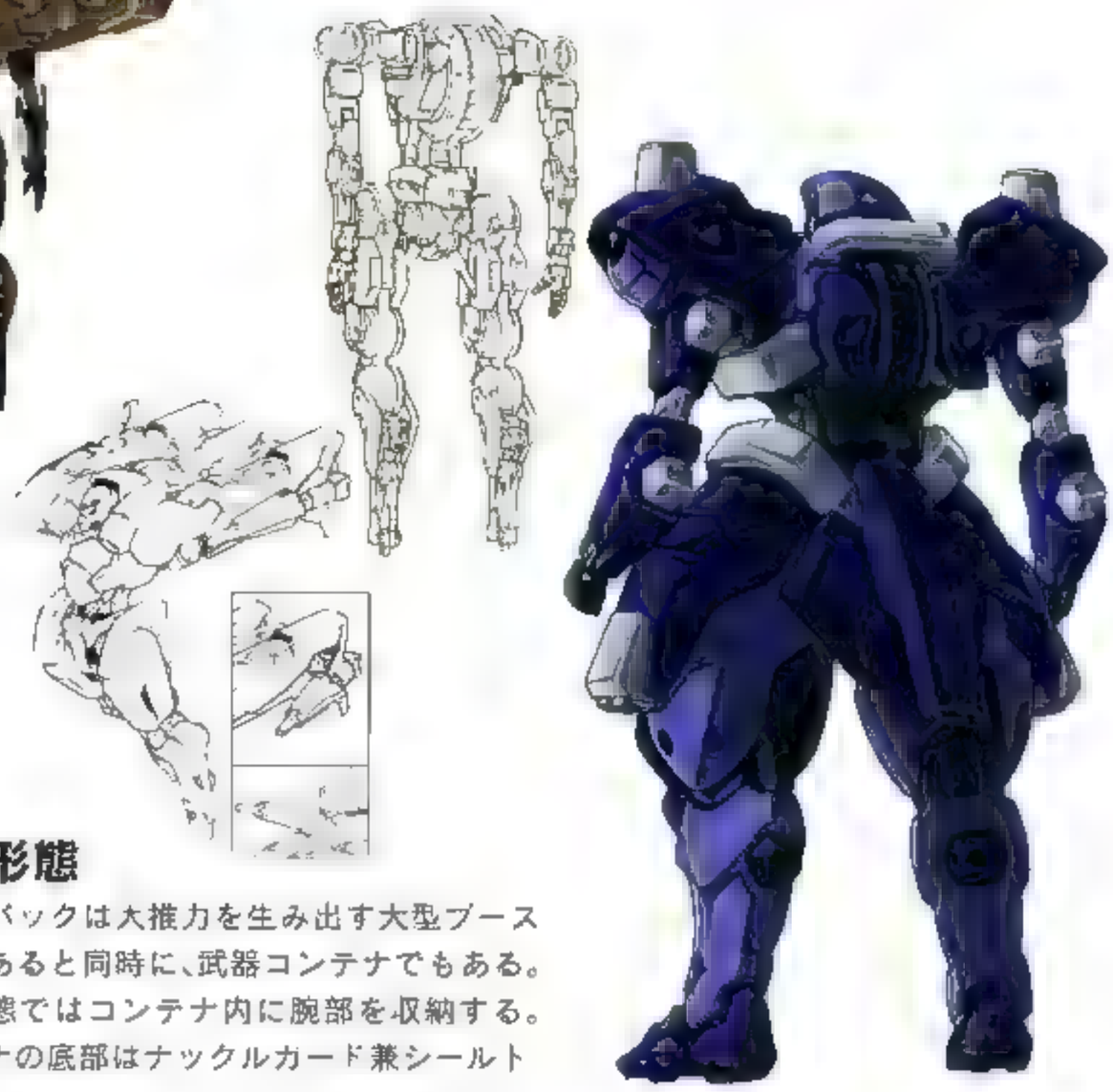
輪胴式グレネードランチャー

リボルバー式のグレネードランチャーで、炸裂弾を発射する。装填弾数は8。発射時に後部のカバーが開いて排気が行なわれる

百里[ヒャクリ]

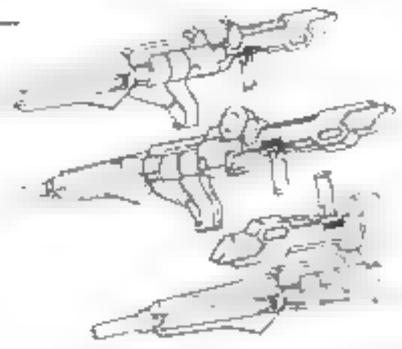
型式番号 STH-14s
全高 18.5m
重量 33.4t(本体重量)

テイワズが開発した高機動型モビルスーツ。エイハブ・ウェーブを感知する大型センサーを搭載し、視界も悪く電波障害もひどいデブリ帯への哨戒任務などで使用される。タービンズではラフタが搭乗し、一撃離脱の戦法で三日月を苦しめた



アサルトライフル

百里の標準装備。折り畳み式で、先に開発されたライフルカノンから集弾性能、単発威力、有効射程距離が改善され、口径も引き上げられている

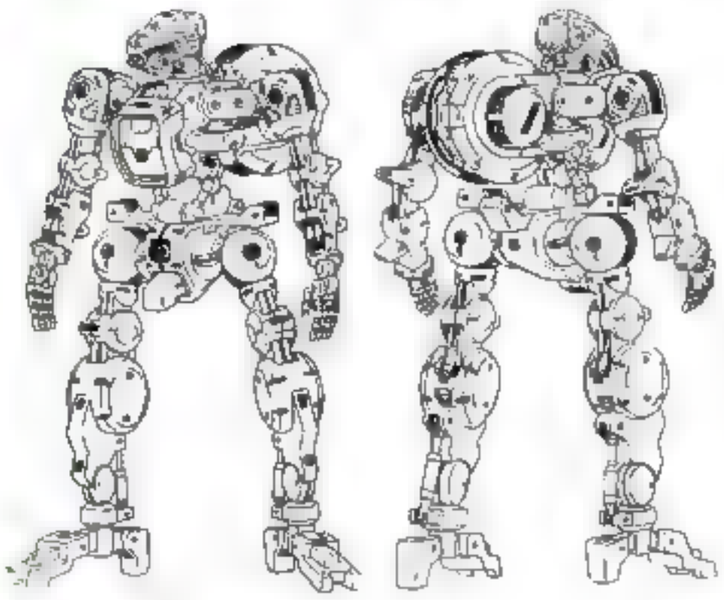


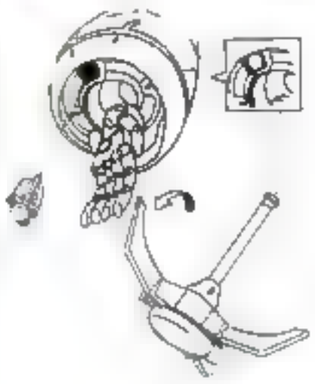
飛行形態

バックパックは大推力を生み出す大型ブースターであると同時に、武器コンテナでもある。飛行形態ではコンテナ内に腕部を収納する。コンテナの底部はナックルガード兼シールド

ロディ・フレーム

厄祭戦時に大量生産された汎用フレームが、約300年を経たのちもあらゆる組織で使用されている





ワイヤーフック

ハンマーチョッパー

マン・ロディ

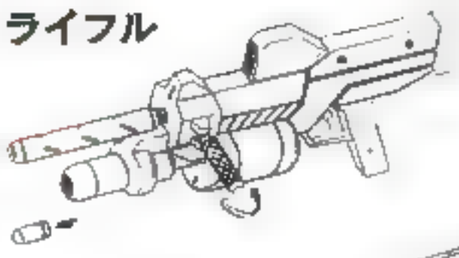
[型式番号]UGY-R41 [全高]17.1m [重量]40.6t(本体重量)

ロディ・フレームを使ったブルワーズの主力モビルスーツ。グシオンと同様に重装甲と高出力をコンセプトとしている。サブマシンガンに、ハンマーチョッパーと手榴弾を装備している。前腕にワイヤーフック射出機構を備える。

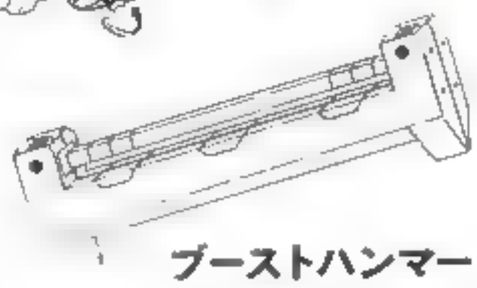
スピナ・ロディ

[型式番号]UGY-R38

ロディ・フレームを使用したモビルスーツで、さまざまな組織で一般的に使用されている。本来は作業用で、戦闘用に改修された数機がドルトコロニーの組合で使われた。ギャラルホルンの最新鋭機に比べれば数段劣る性能である。



ライフル



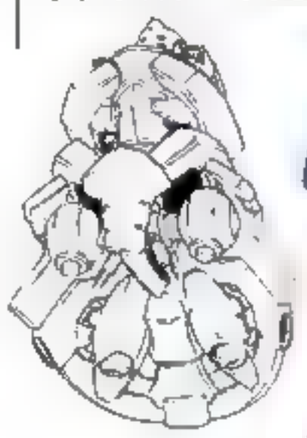
ブーストハンマー

漏影[ロウエイ]

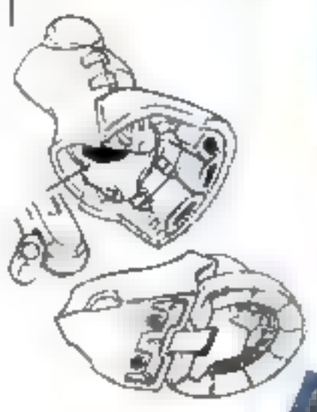
[型式番号]STH-05R [全高]18.2m [重量]35.5t(本体重量)

テイワズ製モビルスーツであることを隠すための偽装、加えて地上戦を想定した調整と装備を施された機体。スラスター搭載のバックパック、リアスカートと足部にホバー機能とスラスターが追加されている。ラフタが搭乗する漏影は、アミダの百錬を換装したもの。

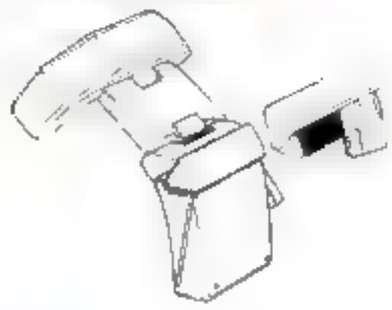
リアスカート内部

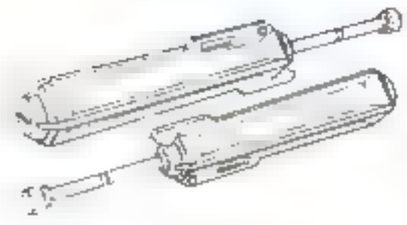


脚部フレア内部



マガジンホルダー

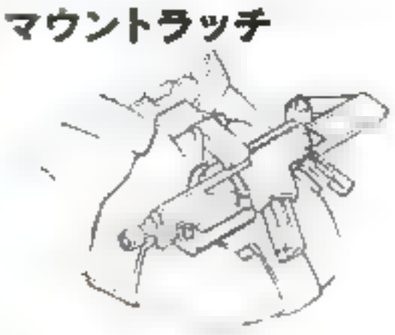




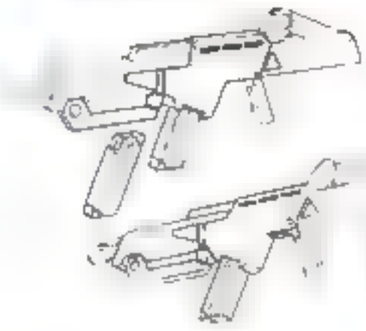
ヘビークラブ

モビルスーツ用の棍棒。中空になっている内部にウェイトがある。振り回した際の遠心力でウェイトがグリップ付近から先端に移動し、攻撃力が増す仕組み

マウントラッチ

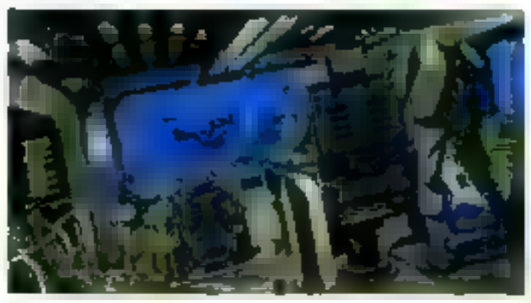


アサルトライフル



ショートライフル

艦船



ブリッジ

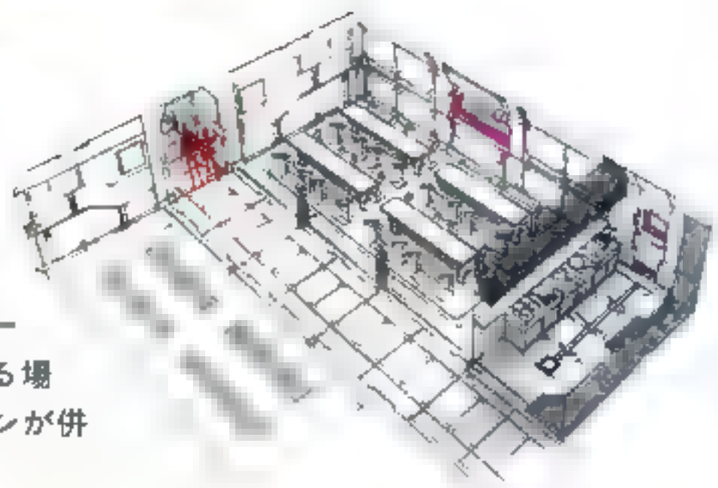
イサリビのブリッジ要員は主に5名。オルガを艦長に、ビスケットとフミタンが通信士、火器管制をユージン、操舵士をチャドが務めた。艦長席でも阿頼耶識システムを使って操舵が可能

地上を離れ、地球圏、圏外圏で人々が暮らす時代。人々が乗る艦船、機動兵器はそれぞれに独自の発展を遂げていった

強襲装甲艦 イサリビ

[全長]約300m

鉄華団が火星から地球へ航行する際に乗船した宇宙航行艦。もとは厄祭戦時に活躍した強襲装甲艦であり、前の艦名は「ウィル・オー・ザ・ウィスプ」。CGSの所有であったが、鉄華団の立ち上げ時に接収され「イサリビ」と改名された。強固な前面装甲による突撃が主な攻撃方法となっている。



食堂

食堂は鉄華団のメンバーが最も集まる場所で、キッチンが併設されている

鉄華団の食卓

新しい素材にも挑戦

地球で初めて見た魚。本物の肉や魚を食べたことがないアトラは未知の食材に奮闘

飲み物はストローで

艦内では基本的にストローで飲む。育ち盛りのメンバーには栄養満点のミルク

三日月には特別製

出撃前の三日月には、アトラとクーデリア特製のお弁当3食分を手渡しする

戦闘時は配給も担当

食堂でゆっくり食事できないメンバーには、弁当を大きなバッグに入れて配って回る

コック長はアトラ

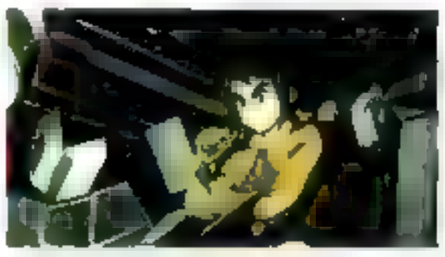
炊事係のアトラが調理を担当。きれい好きで食堂のテーブルもキチンと消毒している

アクアパッツァ

ミレニアム島での新メニュー第1弾。鉄華団のメンバーは初めての魚料理にたじたじ

甘い物は貴重品

お菓子はめったに食べられないが、歳星では年少＆幼年組に振る舞われた



サンドイッチ

弁当は片手で食べやすいサンドイッチ。弁当以外だと非常食のエナジーバーがある

弁当を配るバッグ

料理は栄養満点

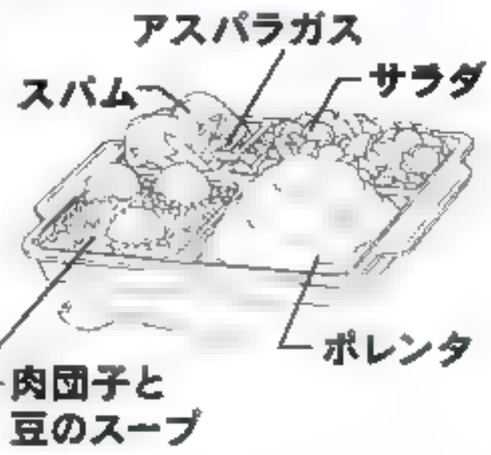
アトラの料理は栄養のバランスがよくて味もバツグン。ボレンタはトウモロコシ料理

オーブン焼き

ミレニアム島での新メニュー第2弾。アトラからクーデリアへ振る舞われた

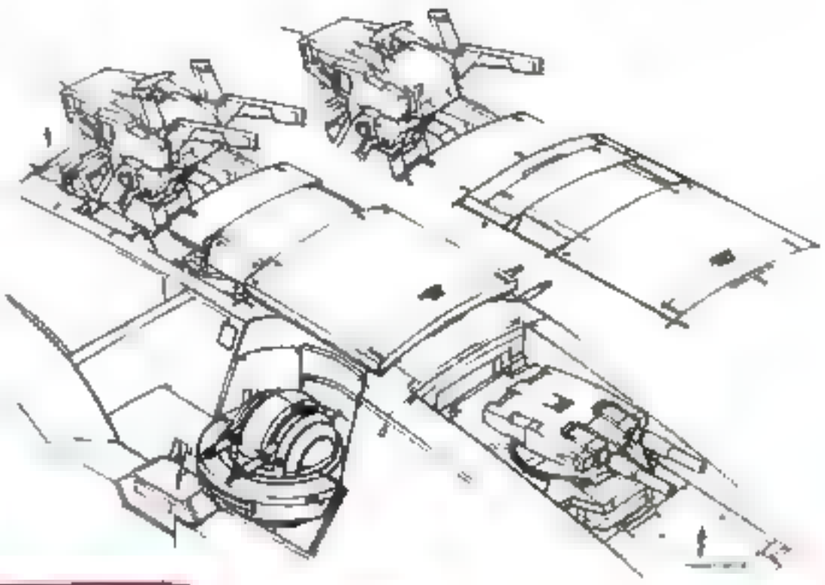
エナジーバー

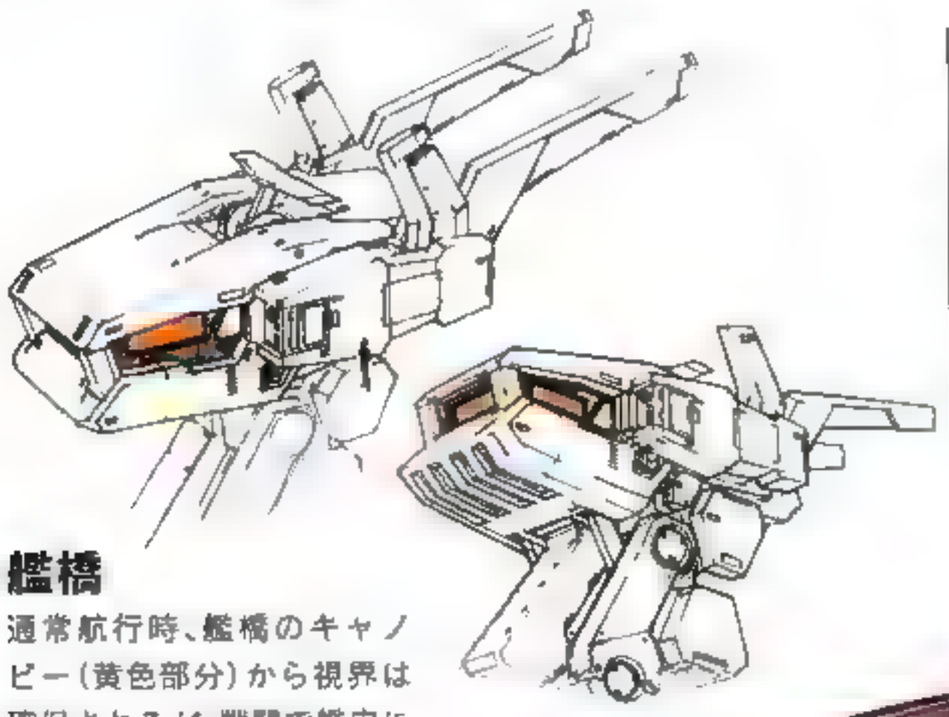
弁当



艦橋と砲塔の収納

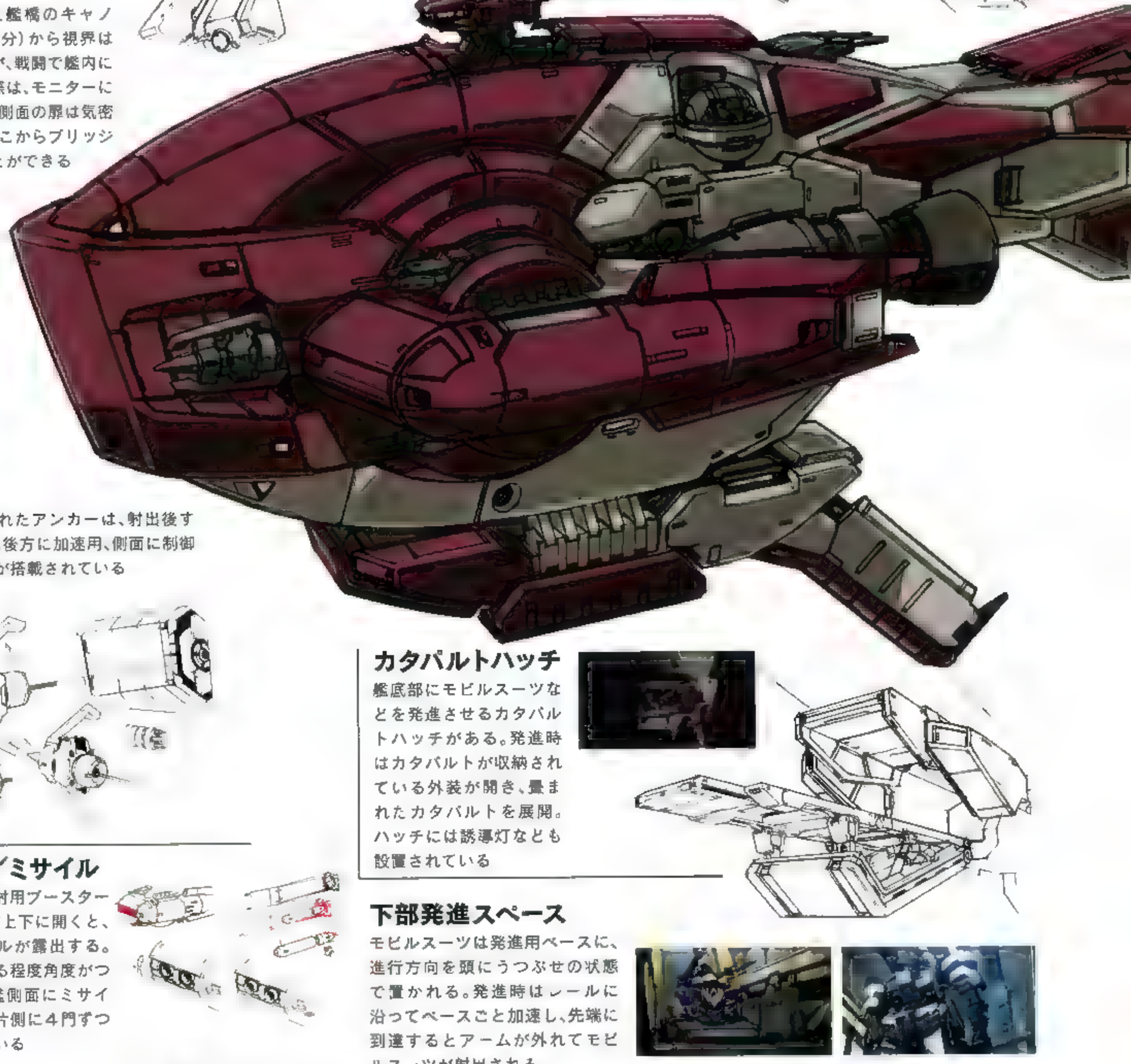
強襲装甲艦は突撃する場合も多いため、戦闘時は艦橋と後方の砲塔は艦内に格納、装甲カバーがスライドして閉じられる。格納時、艦橋のアンテナ類は折り畳まれる





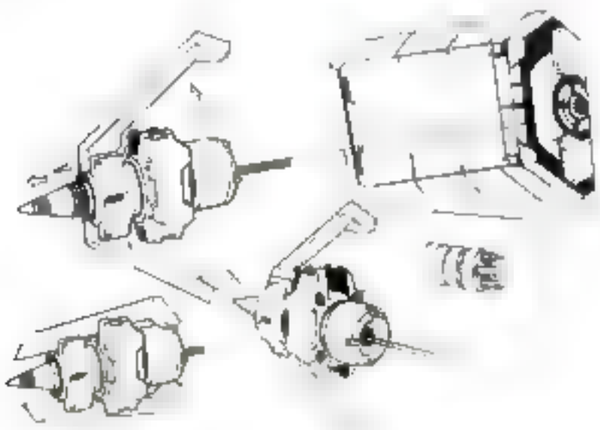
艦橋

通常航行時、艦橋のキャノピー（黄色部分）から視界は確保されるが、戦闘で艦内に格納された際は、モニターに切り替わる。側面の扉は気密室に通じ、そこからブリッジ内に入ることができる



アンカー

艦首に装備されたアンカーは、射出後すぐに変形する。後方に加速用、側面に制御用スラスターが搭載されている



カタパルトハッチ

艦底部にモビルスーツなどを発進させるカタパルトハッチがある。発進時はカタパルトが収納されている外装が開き、畳まれたカタパルトを展開。ハッチには誘導灯なども設置されている

逆噴射／ミサイル

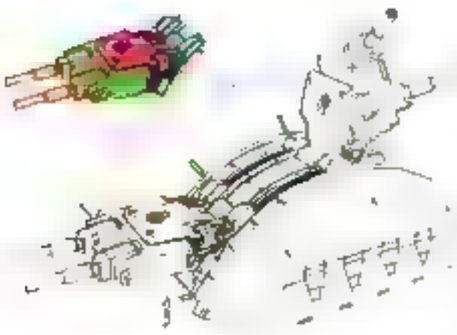
前面の逆噴射用ブースターは、カバーが上下に開くと、２基のノズルが露出する。ノズルはある程度角度がつけられる。艦側面にミサイル発射管が片側に４門ずつ配置されている

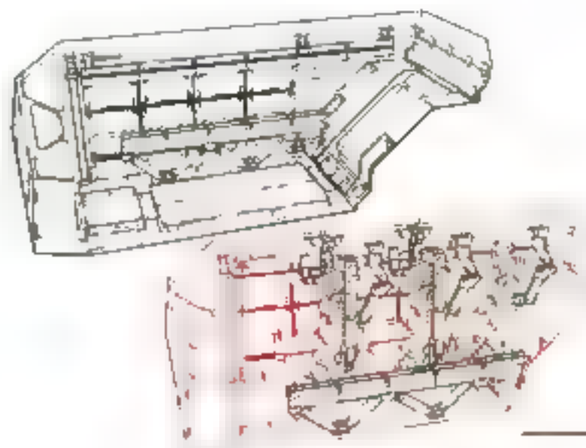
下部発進スペース

モビルスーツは発進用ベースに、進行方向を頭にうつぶせの状態で置かれる。発進時はレールに沿ってベースごと加速し、先端に到達するとアームが外れてモビルスーツが射出される

主砲

主砲は片側上下に２門ずつ計４門装備され、アーチ状に走るレールの上を移動する。ほかに艦橋の後方に１門、副砲を２門もつものの、ナノラミネートアーマーの宇宙航行艦に対しては決定打にならない

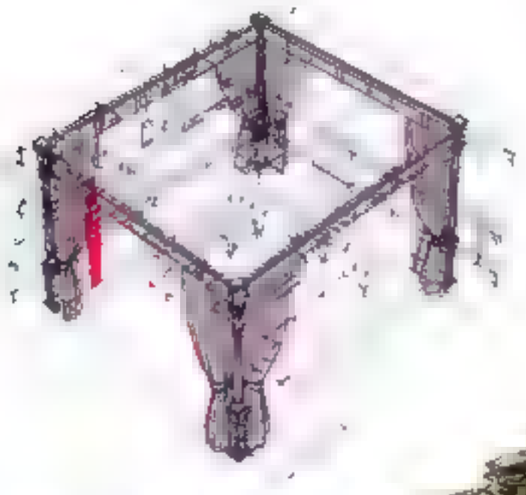




MS用ハンガー

格納庫にはモビルスーツが最大３機まで収納できる。作業用クレーンは２基。モビルスーツは天井につるされた状態で整備を受ける。後方にコントロールルーム兼パイロットの待機室がある

艦船



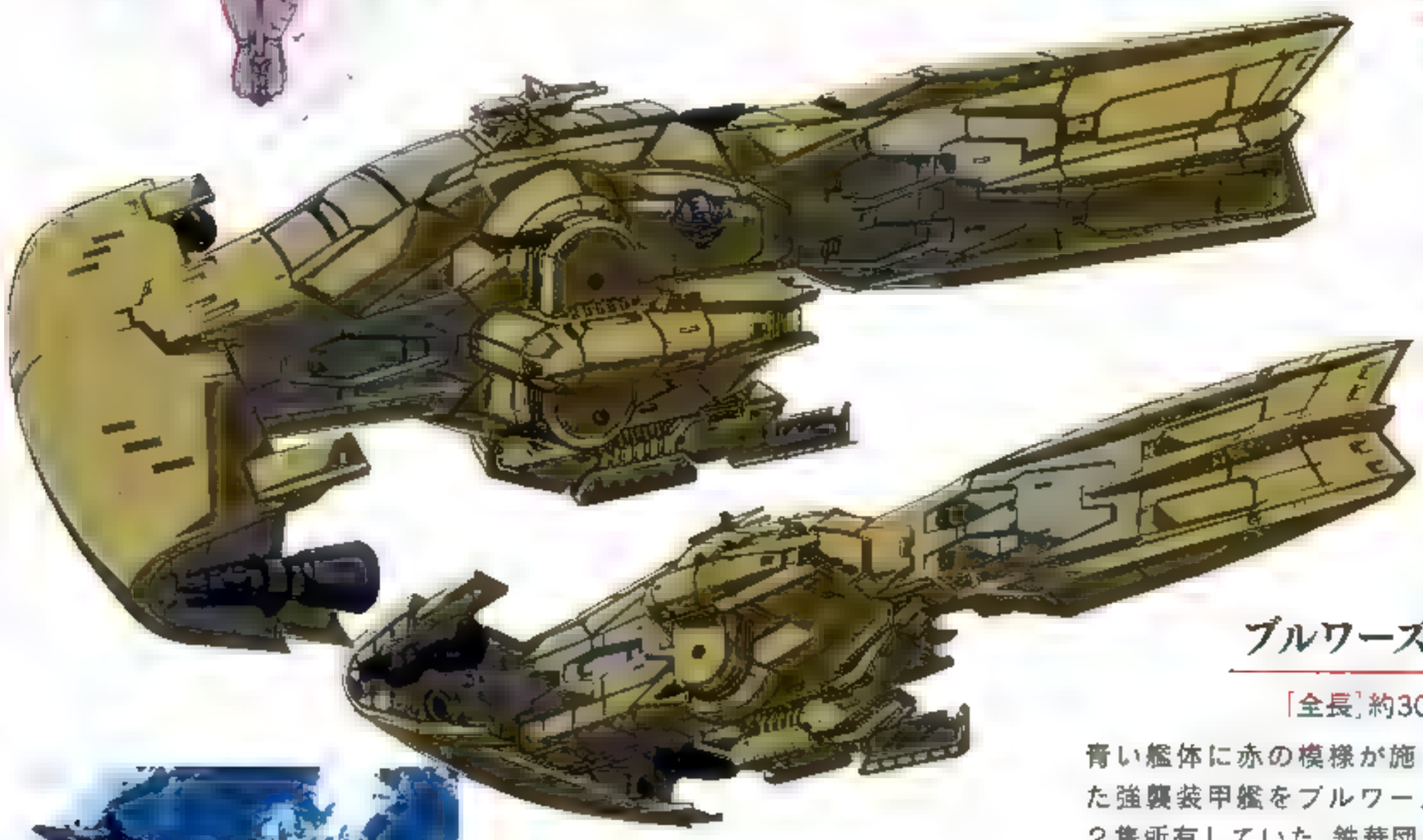
応接室

ハンマーヘッド艦内には名瀬が商談などに使う豪華な応接室をしつらえている。ほかに名瀬の子供たちが暮らす託児所も完備されている

強襲装甲艦ハンマーヘッド

[全長]約380m

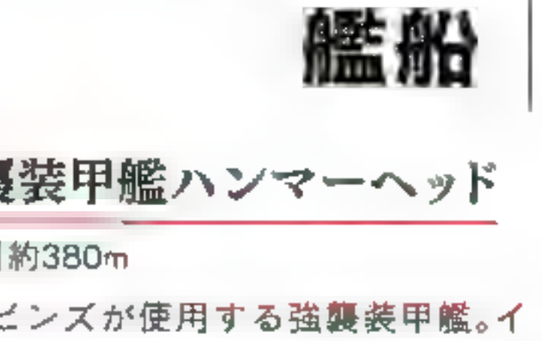
タービンズが使用する強襲装甲艦。イサリビよりも大型で艦首部分に取り付けられた巨大な前面装甲が特徴。基本的な武装は主砲、副砲、ミサイルなどイサリビと変わらない。モビルスーツは百錬２機、百里１機を艦載している。



ブルワーズ艦

[全長]約300m

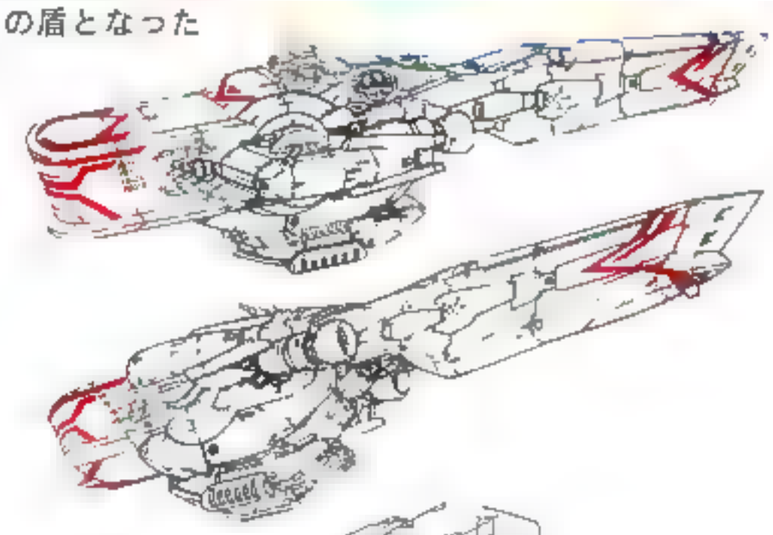
青い艦体に赤の模様が施された強襲装甲艦をブルワーズは２隻所有していた。鉄華団に接収された１隻は地球降下時の戦闘でイサリビの盾となった

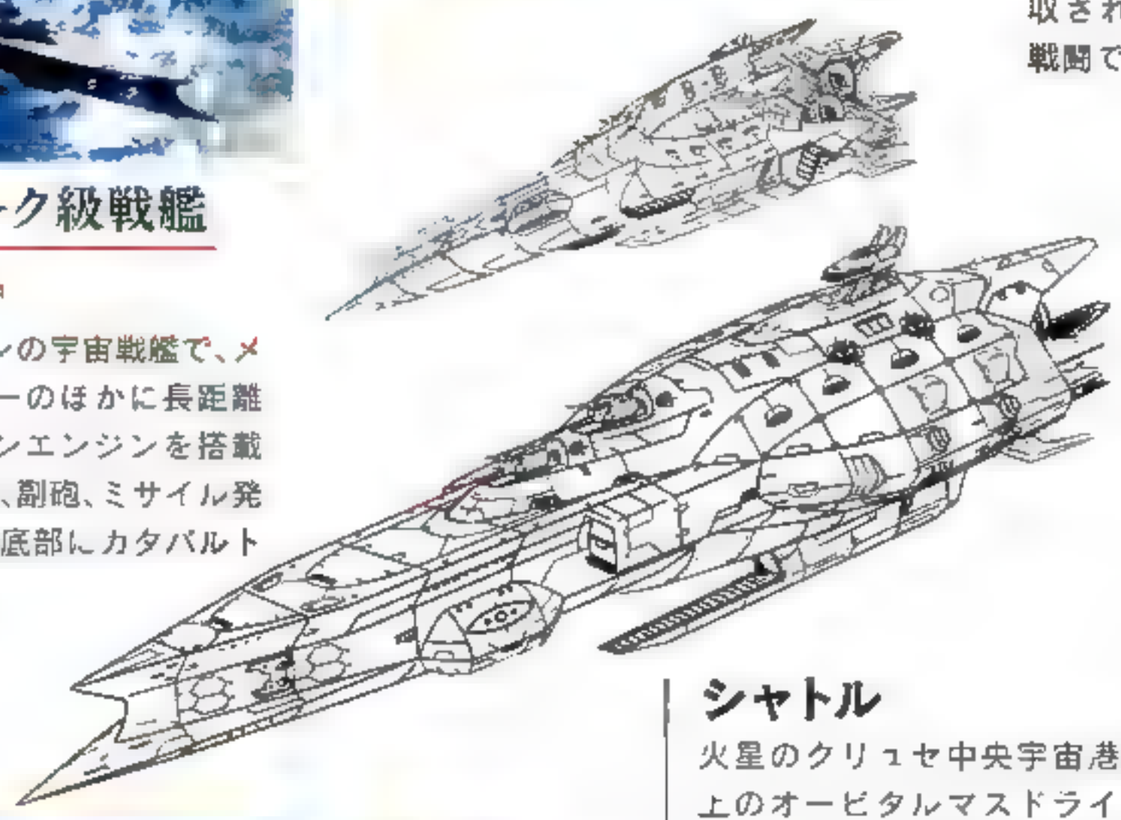


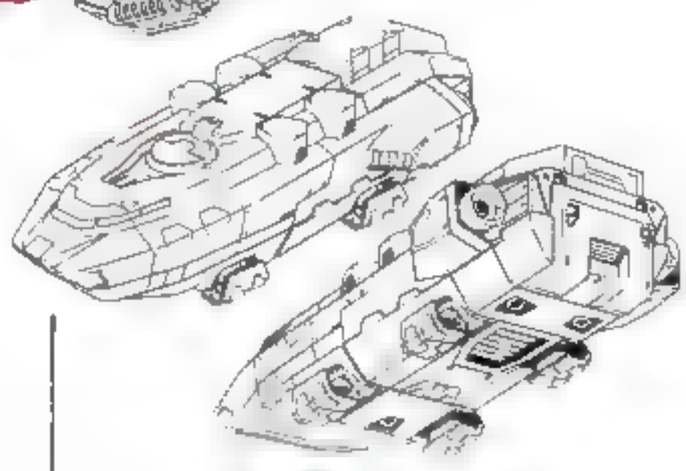
ハーフビーク級戦艦

[全長]約400m

ギャラルホルンの宇宙戦艦で、メインスラスターのほかに長距離航行用のイオンエンジンを搭載している。主砲、副砲、ミサイル発射管を備え、艦底部にカタパルトハッチがある

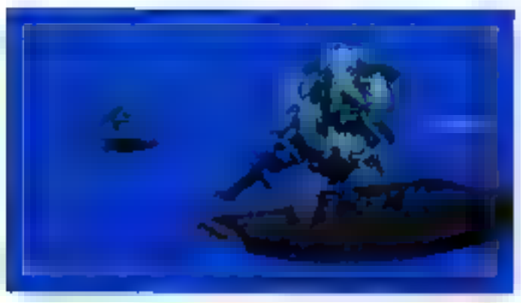






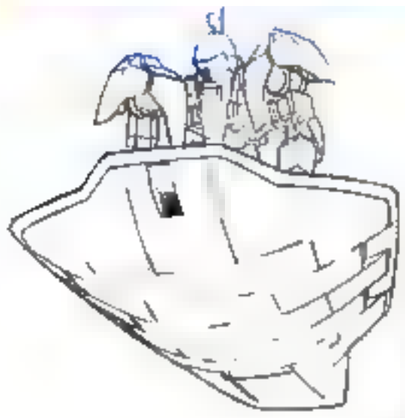
ビスコー級クルーザー

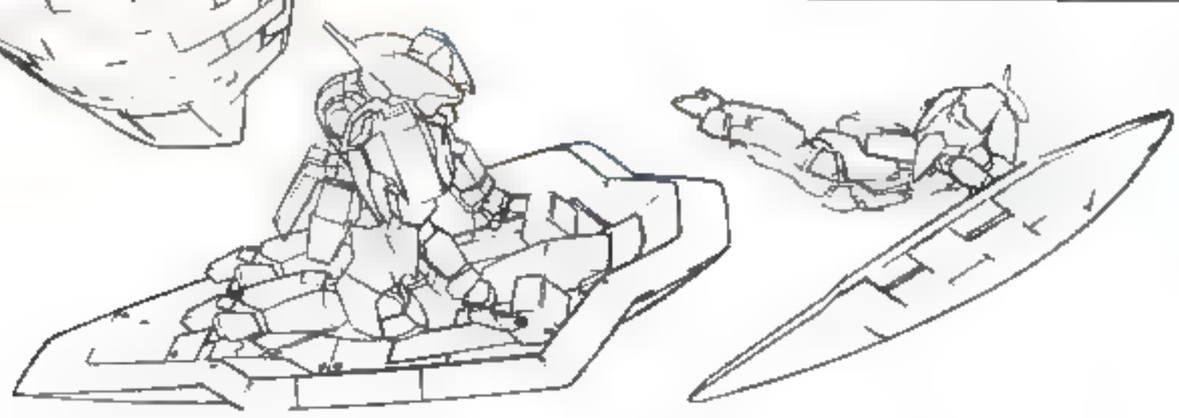
ギャラルホルン所有のクルーザーで、後部に格納庫があり、モビルスーツを収納できる。マクギリスとカエリオが火星支部を訪れる際に乗船した



MS滑空用グライダー

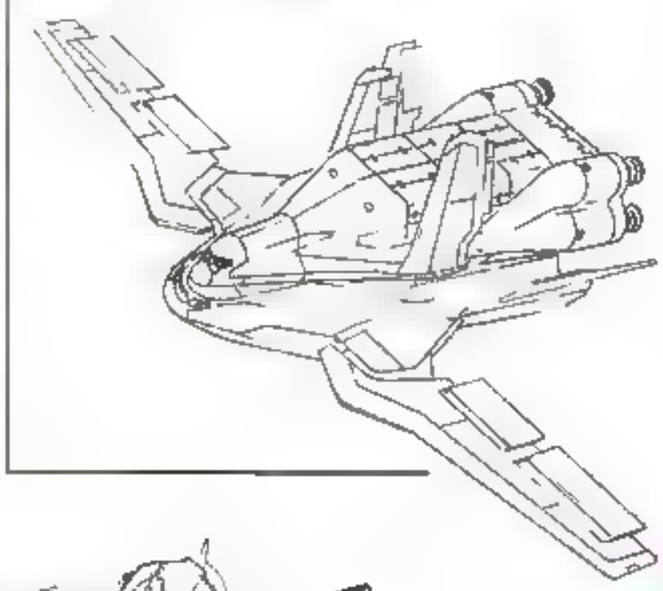
モビルスーツ用のグライダーでクリップをつかみ乗り込む。攻撃目標の低軌道上から発進、そのまま大気圏に突入し、滑空して目標をめざす。スラスターで、ある程度方向を調整できる

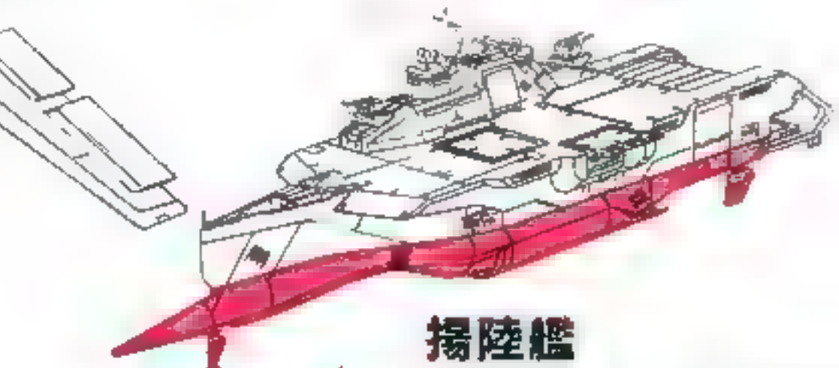




シャトル

火星のクリュセ中央宇宙港と低軌道上のオービタルマスドライバーを結ぶシャトル。大気圏離脱後、リフターはシャトルから切り離される





揚陸艦

ギャラルホルンの強襲揚陸艦で、地球外縁軌道統制統合艦隊所属の太平洋方面防衛部隊がミレニアム島を襲撃した際に使用した

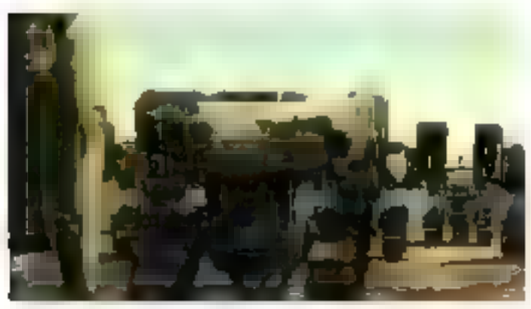
モビルワーカー

各勢力に数多く配備されている機動兵器。地上、宇宙で活躍し、戦闘用から作業用まで、用途に合わせた装備に換装できる

鉄華団モビルワーカー（宇宙用）

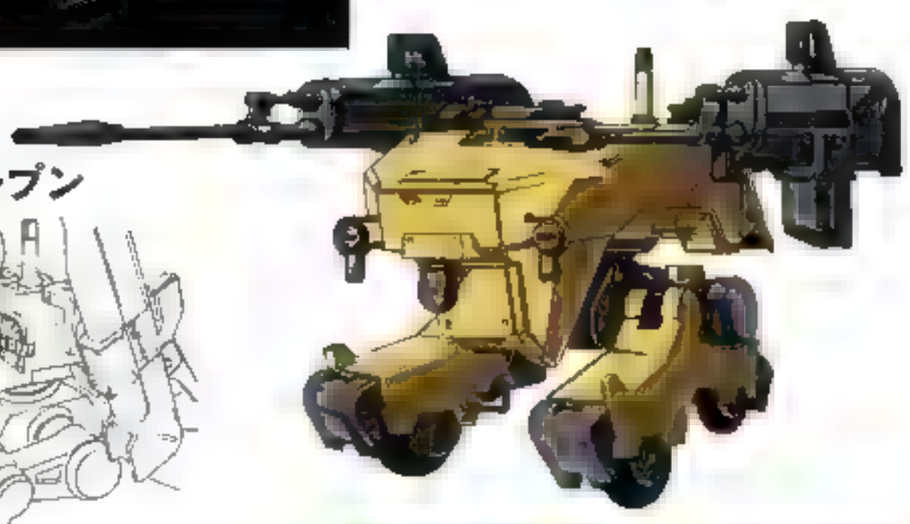
[型式番号]TK-53/s [全高]3.5m
[重量]2.3t(本体重量)

宇宙空間で運用するためにカスタマイズされた機体。地上型とは足回りが異なり、車輪がスラスターとなっている。プロペラントタンクも装備されている。武装は30mmマシンガン。

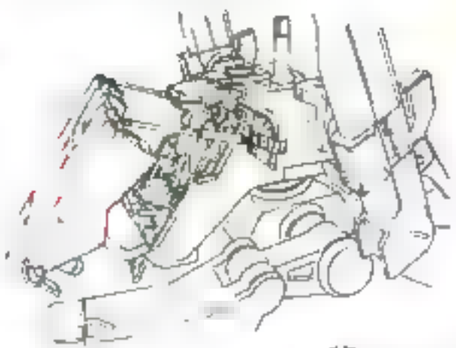


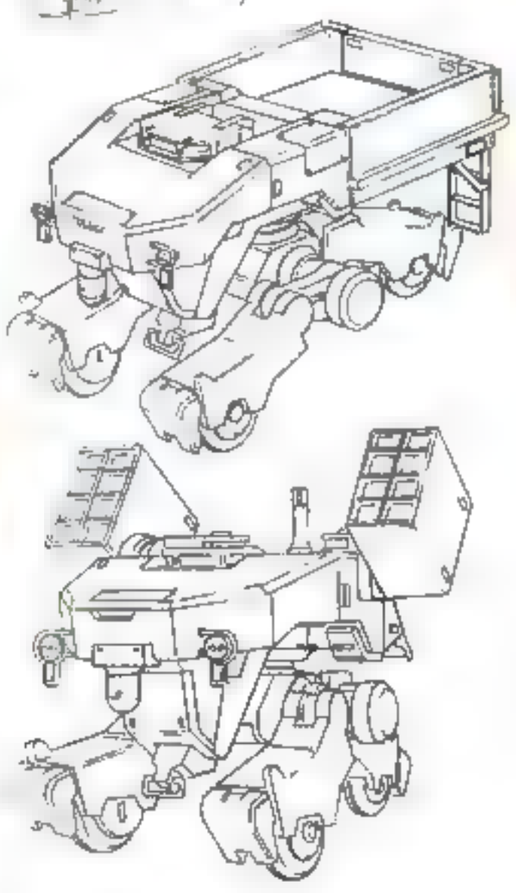
輸送用モビルワーカー

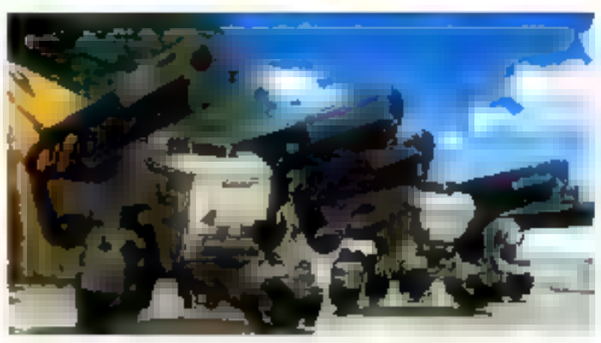
トラックタイプのモビルワーカーで、後部に荷台を備えている。舗装されていない荒れ地も輸送できる



ハッチオープン

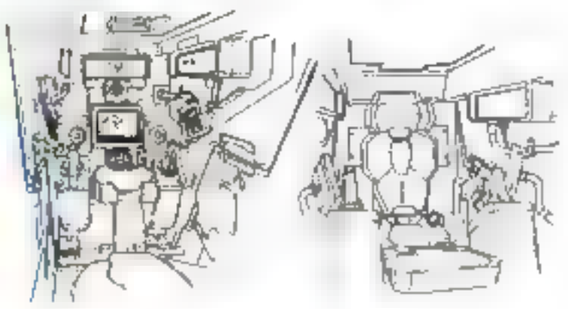


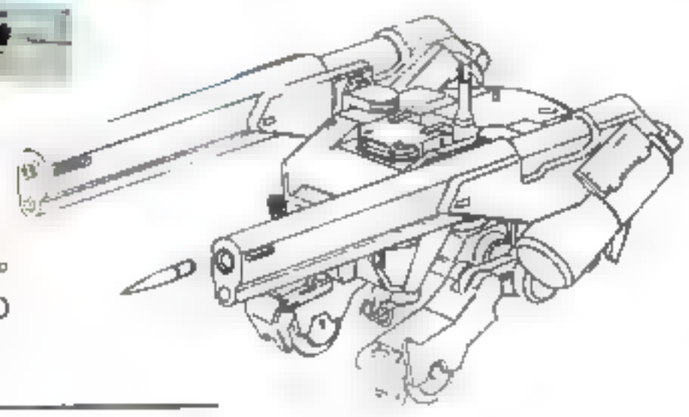




鉄華団新型モビルワーカー

60mm砲塔を搭載した改良型。アーブラウ領エドモントンでの最終決戦用に火力が強化された

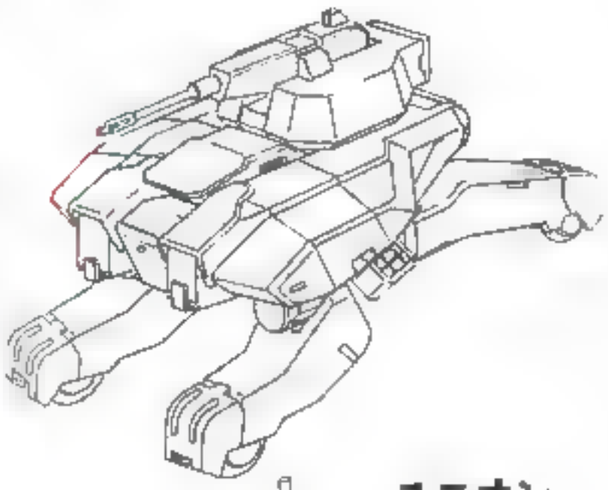


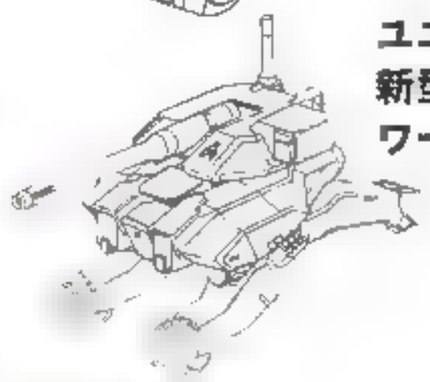


ユニオンモビルワーカー

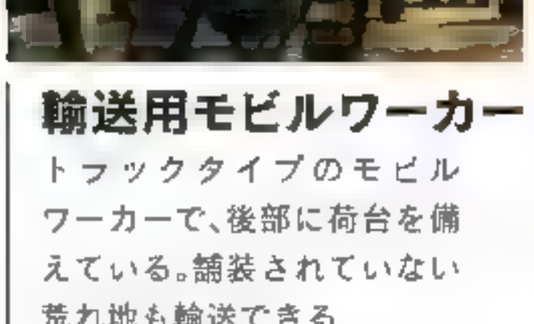
[型式番号]UW-33 [全高]4.3m
[重量]2.8t 本体重量)

最新鋭のモビルワーカーで、木星の重工業メーカー製。武装が施されており、自衛目的に各方面で使われている。テイワズからの依頼で、鉄華団がドルト2まで運んだ積み荷のひとつだった。



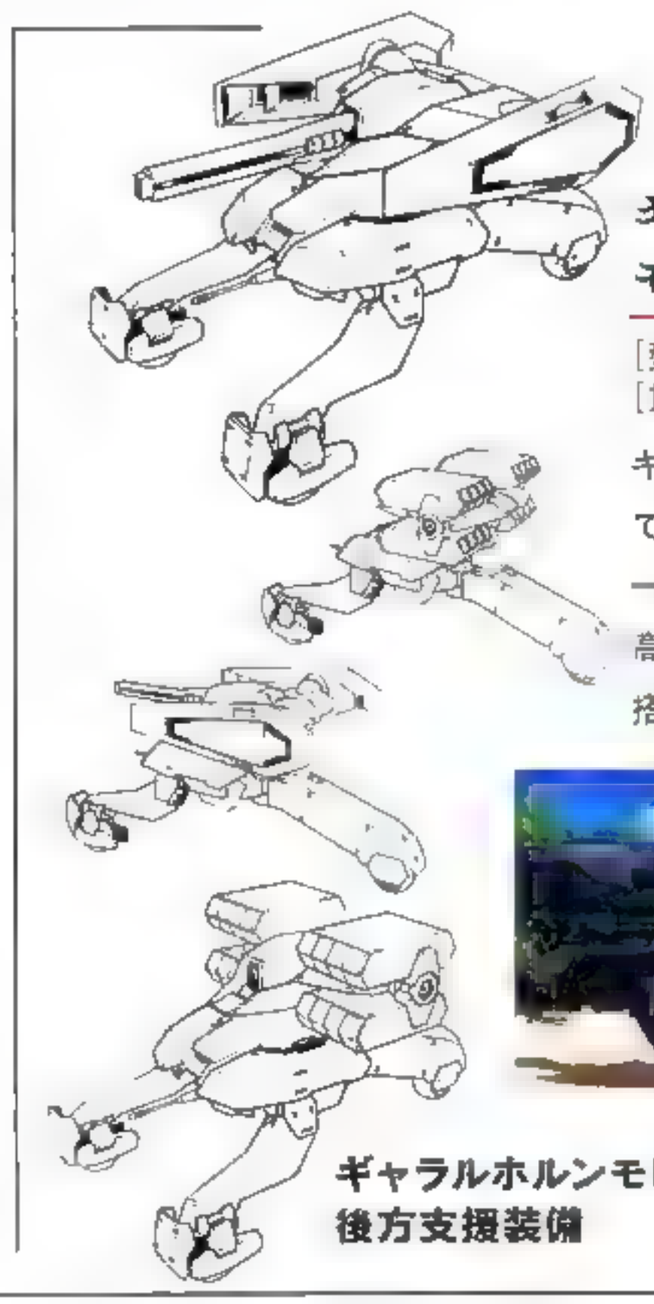


ユニオン新型モビルワーカー



モビルワーカー ミサイル・ポッド装備

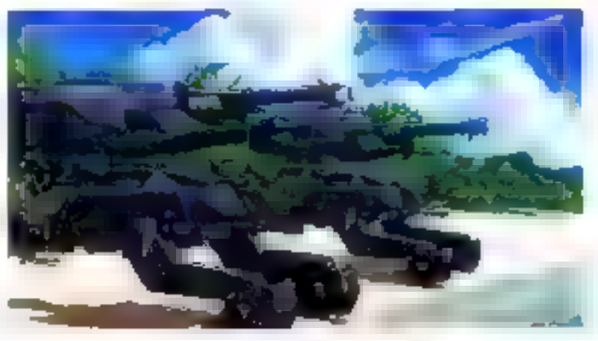
CGSで使用されているモビルワーカーで、30mmマシンガンの代わりにミサイルポッドを装備したタイプ



ギャラルホルンモビルワーカー

[型式番号]NK-17 [全高]6.3m
[重量]3.6t(本体重量)

ギャラルホルンで運用されている軍用モビルワーカー。一般のものに比べて大型で、高出力を誇り、大口径武器を搭載することができる。



ギャラルホルンモビルワーカー
後方支援装備

THE DOCUMENT OF

MOBILE SUIT GUNDAM
IRON-BLOODED ORPHANS

INTERVIEW

聞き手
高井崇宏

監督

長井龍雪

●ながい・たつゆき／2008年「とらドラ!」2009年「とある科学の超電磁砲」、2011年放送の「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」2012年の「あの夏で待ってる」など監督作品は多数。

少年兵ということばが世界観を描き出す

――まずどのような経緯で「機動戦士ガンダム　鉄血のオルフェンズ」はスタートしたのでしょうか？

最初にお話をいただいたのは、「とある科学の超電磁砲」（第1期）の終わりかけのころでした。サンライズの小川正和プロデューサーから、「ガンダムなんですが、やりませんか？」と。もちろん嘘だと思っていました（笑）。いきなり電話で「ガンダム」の依頼が来るなんて、信じられませんからね。どちらにしてもすぐには手がつけられないこともあって、「超電磁砲」が終わった後で打ち合わせをしましょうという話になりました。

「ガンダム」をいざご自身でつくるとなったとき、どのような要素が企画のきっかけになりましたか？

改めて「ガンダム」という作品を振り返ったとき、まず少年の戦い、そして戦争ということばが浮かぶと思うんです。それを現代でやるとすると、「どんな形になるだろう」と考えたことですね。たとえば少年兵ということばは、「機動戦士ガンダム」が放送していた時代よりも、割と一般的なものになっていますよね。実際に少年兵をモチーフとした作品も、企画を考えた数年前ですら描かれはじめていた時期でした。

現代では戦争の図式も大きく変わっていますからね。

大国同士が戦う戦争って、自分たちの世代ではもはや歴史上の出来事じゃないですか。だからといってテロを題材にすると「機動戦士ガンダム00」になってしまいますし、違う切り口を模索して。また、あまり巻き込まれ事故しすぎると話が転がらないだろうということで、ある程度能動的な物語にしようという流れから、現在の形になったと思います。

「ガンダム」は、どうしても勢力対勢力の戦いがイメージされてしまいます。

そうなんです。勢力も一度は考えてみたんですよ。ただ、大勢力を描くことは非常に難しいんです。その点で「機動戦士ガンダム」がすごいのは、富野（由悠季）さんの大局観のある見せ方で、自分には無理だなと思いまして。そこから、ある程度キャラクターの目線でミニマムに魅せられる世界を基盤に、そこからどんどん視野を広げていく形にしようと思ったんです　火星の小さな場所から始まって、世界が見えていくという雰囲気にできればなと。

――その後、企画はどのように進められたのでしょうか？

定期的に小川さんとは打ち合わせをしていました。その中で、徐々に「あ、本当にガンダムやるんだな」と思えてきて。企画の概要もほぼ固まってきて、海老川（兼武）さんにメカを進めていただきつつ、キャラクターについてもある程度見えていきました。

伊藤悠さんが参加されたことも話題となりました。

「キャラクターデザイン原案として、なりたいと。企画の内容やイメージ的に、どうしても伊藤さんの絵が欲しいなと思っていたんです。そこから意外にもスムーズに話が進みまして、キャラクターの発注書を書いて、ラフを起こしていただくというやりとりをかなり続けましたね。

――キャラクターデザイン原案で、誰かがお願いしたい人はいますか？」と聞かれたので、ぜひ伊藤悠さんに依頼し

――キャラクターの名前は、基本的に監督が考えたということですが。

伊藤さんに発注するまで、あまり時間がないこともあって、初期は全部自分で名前を考えていたんですよ。そうなるとどうしても似た名前が多くなってしまって。オルガは最初、コーデリアという名前だったんですけど、さすがにクーデリアと間違えてしまうので変えました。ノルバ・シノはマルバに似すぎているけど、「じゃあシノって呼んでしまえばいい」といった感じです。

――キャラクターの名前は、どのように考えているのでしょうか？

「問答無用の天才キャラクター」イメージした結果が三日月って何だろう？」と考えたとき、

三日月は主人公の名前ということで、かなり考えました。ほかのキャラクターは語感とかですね。

――大きくイメージが変化したキャラクターはいますか？

基本的に伊藤さんからいただいた原案のままですね。原案から大きく変えたキャラクターはいません。自分の中で決めていたのは、三日月がほかのキャラと比べて小柄ということぐらいで、あとは伊藤さんにお任せしています。たとえばビスケットが太ったキャラクターになったのは、自分が書いた名前から伊藤さんが膨らませてくれたんです。とても愛されそうなキャラクターになって、イメージにぴったりでした。

――伊藤さんのキャラクターイメージから、インスピレーションを受けた点は？

たとえば伊藤さんの絵なら「未来感はこだわらなくていい」って開き直れたことも大きいでしょうね　ブルックとクダルに、「パイロノトスーツ着せるなんてもったいない！」って思った時点で、もういろいろな枷（かせ）が外れてしまった（笑）。三日月できえパイロットスーツを着ているのに、タンクトップですから。まぁモビルスーツ（以下MS）のコックピットは、基本的に安全ではあるんですよ。

そうした流れの中で、「機動戦士ガンダムAGE」が立ち上がり、「オルフェンズ」はひとまず休止ということになりました。

「まぁそんなにうまくいかないよな……」と思いましたね（笑）。ちょうど「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」を立ち上げていたこともあって、まぁしょうがないかなと。「オルフェンズ」の企画が復活したのは、2年ぐらい前です。小川さんから「再始動します」と連絡をもらって、「またまた！」って思ったんですよ（笑）。何せ間が空いていましたからね。

――再始動後には、どのように企画を進めたのでしょうか？

前につくった企画書をリライトしつつ、メカデザインに関しても改めてオーディションをやるということになりました。このあたりで、「ああ、本当にやるんだ」っていう気持ちにようやくなれました。また、休止前にもライターの候補は検討していたんですけど、期間が空きすぎてこちらも仕切り直しをしようと。ちょうど岡田（麿里）さんといっしょに仕事をしていたこともあって、割と気軽に声をかけさせてもらったんです。内容に関しては、岡田さんが入ってから本格的に動きだした感じですね。

休止期間を経たことで、企画の方向性に変化はありましたか？

根っこの部分にある内容は、初期案から変わっていません。虐げられた子供たちが成り上がっていく、弱い立場の人たちが大きい舞台に上がるという流れは、初期案から一貫しています。それこそ考えたときは思いつきに近い形でしたけど、そこから2年ぐらい寝かしていますからね。「ガンダム」でこういう物語をやるということは、もう自分の中で熟成されて当たり前になっていたんです。だからリブートをしたときにも、まったく違和感はなかったですね。

圧倒的な天才という三日月のルーツ

キャラクターについてお聞かせください。三日月は、とても存在感のあるキャラクターとなりましたが、どのようなプロセスを経て誕生したのでしょうか？

三日月については、天才型主人公をやりたいというイメージから考えたキャラクターです。「ガンダム」で天才パイロットといえば、ニュータイプがイメージされると思うんですが、今回は当初からニュータイプ的な存在は出すべきではないだろうなと考えていました。「ニュータイプって何？」という部分にまで踏み込むと、答えを出すことは難しいですよね。それは富野さんが考えた神聖なものであって、そう簡単に触っていいものではないだろうなと。そこから「問答無用の天才キャラクターって何だろう？」と考えたとき、イメージした結果が三日月なんです。

――阿頼耶識も天才を引き立てる要素になっていますね。

そうですね。ただ阿頼耶識は再始動してからのアイデアで、当初は漠然とした天才のイメージでした

――常にデーツ（ナツメヤシ）を食べているのが気になります。

単純に好物ですね。各キャラクターに特徴をつけることはいろいろとやっ

ていまして、マクギリスが前髪をいじるとか、オルガが片目をつぶるのもそうです。シナリオやコンテ上で、「これをやっておけば、そのキャラクターに見える」という共通イメージをつくっておくということです。

その中でナツメヤシを選んだ理由は？

三日月の特徴を何にしようと考えたとき、思いついたのが無限に出てくるナツメヤシでした。これは火星の設定から連想したものですね。火星の設定は南米や中東の荒野をイメージしたもので、それを忘れないようにナツメヤシを持たせたんです。厳密には違うかもしれませんが、あまり豊かな土地ではないという雰囲気ですね。

一方で三日月にとって、オルガは切り離せない存在だと思います。

最初に考えたキャラクターが、三日月とオルガでした。三日月だけでは話が回らないことが見えていたので、補完する存在としてオルガというキャラクターができた感じです。三日月って、ストレートに生きているタイプで、悩みを放棄している人。ただ本能だけで動かれると、周囲の人間はまったくついてこられません。三日月が人をまとめる姿は想像できないので、オルガのような存在が必要だったんです。

鉄華団はもっと不穏な空気が流れるかと思ったのですが、かなり結束は固かったですね。

いろいろな可能性は考えたんですよ。でもそこで岡田さんが入ったことで交通整理をしてもらって。それこそユージンの裏切り設定なども考えてはみたんですけど、キャラクターの印象が固まる前に反乱をされても、よくわからなくなりそうだなと。結果的に非常にまとまった形になったのは、岡田さんが入ってくれたおかげですね。

一方で彼らの倫理観も、生まれ育った環境をイメージさせますね。

倫理観は教育によるものですからね。鉄華団のメンバーには、それがありませんから、変な言い方ですけど野生に近い存在なんです。そういう描写に関しても、第2期ではていねいに描いていければと思います。

クーデリアの視点で世界が開けていくと

鉄華団の生きざまとは別に、クーデリアの目的も物語の大きな柱になっていますね。

第1期がクーデリアを地球に連れていくまでの話というのは、初期の企画から考えていました。彼女が世界の現状を見て旅をするという流れは、「機動戦士ガンダム」で感じたロードムービー的なデ

当初からクーデリアは重要な存在位置づけられていたのでしょうか？

「オルフェンズ」には、最近のアニメにはあまりないタイプのキャラクターが登場しますね。たとえば昭弘も、とても印象に残ったキャラクターです。

三日月が「暇なときは体を鍛えている」という設定で、昭弘はそのライバル的なポジションの筋トレキャラという設定でした。いつも負けずに体を鍛えているという。ただ三日月はドラマートに組み込まれてしまうので、訓練パの姿を見せる機会が少なくなってしるんです。結果として、昭弘がよ鍛えているという印象が強くなってますね。第6話なんて、「フンフン…」としか言ってないですから、そ1シーンのために、昭弘役の内匠（靖）さんにアフレコに来ていただくの、どうなんだろうなという感じではりましたが（笑）。

MSで戦っているときも、各キャラターの特徴が表れている感じがしますね。

そこはコンテを担当された方や演出さんがプラスアルファしてくれてい

るからです。それこそ昭弘でいえば、第7話がわかりやすいでしょうね。グレイズ改で敵MSの脚をつかみながら殴る……っていう描写は、昭弘というキャラクターの特徴をくんでもらったうえで、コンテの寺岡巌さんが描かれていますから。

冷静に世界を見る大人のスタンス

——細かい部分なのですが、艦内のにおいや体臭まで取り上げているのはおもしろいですね。

艦内のにおいや、たとえば雪之丞の体臭がきついという設定は当初から決めていました。むしろずっとやる機会がなくて。（第14話で）ちゃんと言えてよかったなと思います。鉄華団の連中は、もう慣れてしまって鼻がマヒしているんでしょうね。

艦内のにおいもクーデリアがいなければ、問題は解決されなかったかもしれませんね。鉄華団自体は、女子の雰囲気を感じさせませんし。

そもそも当初から女性キャラクターはほとんどいませんでしたから。アトラすらもいませんでした。そのテコ入れとして、タービンズを考えたんですけどね。全員人妻ですけど。

——（笑）。雪之丞は当初から体臭がきついという想定だったんですね。

そうです。義足、体臭については、自分が発注書の段階から「くさい」「きつい」と書いていた設定でした。伊藤さんのラフもとても早かったですね。特に作品が始まって、斧アツシさんの声が入り、非常に安心感のある大人っていう印象がもっと強まったと思います。整備士長という役割も、ロボットアニメでは縁の下の力持ちとして重要な存在ですからね。たとえば「機動警察パトレイバー」の榊さん、「機動戦艦ナデシコ」のウリバタケさんもそうです。彼らよりも整備士としては活躍していませんけど、キャラクターとしてはいい感じになりました。

——劇中では、物事を冷静に見ることができる数少ない大人という印象でした。

そうですね。彼の動機は、第1期ですべてが明らかになっているわけではありません。仮面の男になり、鉄華団のパトロンになるというのは初期案の段階から決めていた展開です。ただ仮面の男として登場するのは、ちょっと遅れました。本当は1クールの最後あたりに登場させるつもりでした。

——まだ明かせない部分もあると思いますが、マクギリスはただのライバルという存在ではないキャラクターとなりました。

カルタはマクギリスの過去を提示するためのキャラクターではあったんですが、とりあえずマクギリスが養子だということはわかってもらえたかと思います。第1期は彼のひどい面しか見えていないんですけど、第2期では動機も含めて彫り込んでいくキャラクターになっていくと思いますね。

声という要素が物語すらも変える

——一方でガエリオも、いわゆるライバルという存在とは一線を画すキャラクターとなりました。葛藤や成長があり、大きな存在感を示しました。

そうですね。ガエリオというキャラクターがあそこまで膨らんだのは、松風也さんの声によるところが大きいです。松風さんの声がなければ、あのガエリオにはならなかったでしょうね。

——そこは原作のないオリジナル作品のおもしろさですね。

最初は「こういう方向性で行こう」と決めていても、ふわっとしている部分はありますからね。「たぶん、こうじゃないか？」って、役者さんとすり合わせながらキャラクターができていくのは、オリジナル作品ならではでしょう。そういう意味ではスタッフと役者さんの協力でつくり上げていったキャラクターであると思います。オリジナル作品というのもありますけど、キャラクターの声＝役者さんの声そのものであると感じてもらえるとうれしいですね。それこそ第1話ではキャラクターのイメージも固まりきっていませんから、役者さんが練ってきてくれた声がそのまま基本になっています。

演技がキャラクターに影響を与えたケースは、ほかにありましたか？

たとえばアインですね。結局、最後まで残るキャラクターになったのも、内田雄馬君の声の力です。特に第2話で「やつが！」というセリフを、「きゃつが！」と言った瞬間にスタッフは非常に盛り上がりまして（笑）。あの瞬間に、アインというキャラクターが固まった感じがします。実は内田君が普通に言い間違えていただけなんですけど、この熱演で「アインはまだ殺せない！」って思わせてくれて。どんどんアインのイメージが膨らみました。

「それこそアインは最初、すぐに退場する予定だったそうですね。

重要なキャラクターではありませんでした。転換期になったのは中盤ぐらいです。「最後に鉄華団の前に立ちはだかるのは誰だろう？」という話し合いをしたとき、「そうだ、アインがいるじゃないか！」ということになりまして。火星を出ても、執拗に鉄華団を追いつづけてきたキャラクターですからね。これは絶対に最後まで鉄華団を追いかけてくるだろうと。そのこだわりは、三日月と対極にあるキャラクターといえます。

戦闘中も、あまり話がかみ合わないという……。

三日月もアインも、ベクトルが違うだけで、両者ともおかしいキャラクターです。でも最後の最後で、アインの「罪」や「救えない」ということばに反応していましたね。「お前にだけは言われたくない」という気持ちだったのかもしれませんね（笑）。

新たな舞台でMSを描くこと

フレームという設定は、メカデザインにも大きな影響を与えていますね。

そうですね。発注的にフレームとエイハブ・リアクターというエンジンがあるという前提で、ガンダムにはエンジンが2個付いているという内容で発注をさせてもらっています。劇中のMSのイメージは、上がってきたデザインを見てイメージしている部分が大きいですね。

―「ガンダム」である以上、MSは欠かせない要素ですが、「オルフェンズ」におけるMSはどのような存在であると考えましたか？

まず過去に厄祭戦という大規模な戦争があり、そのときにつくられた兵器であること。その動力炉として、エイハブ・リアクターがあるという設定を最初につくりました。同時にMSにはフレームがあるという設定も、初期段階からですね。

―ガンダム・フレームを搭載するMSでも、グシオンのようにガンダムのイメージを大きく覆す存在も登場しました。

むしろフレームという存在こそがガンダムを規定するものであり、外装は何でもいいという感覚です。そこはある程度割り切っていて、「ガンダム」はあくまでジャンルという考えで自由にデザイナーさんに発想してもらっていますね。

フレームという設定を盛り込んだのは、どんな理由からでしょうか？

MSを壊したときに、何が見える？というのを自分の中でずっと考えていまして。「MSの装甲が剥がれるのはわかる、でもそのドはどうなっているんだろう……？」という疑問が、どうしても浮かんでしまって。それを毎回考えるぐらいなら、最初からフレームを設定してしまえばいいと思いました。「機動戦士ガンダム」のプラモデルで、

ほかのロボットアニメと、「ガンダム」の違いはどんな点だと感じましたか？

「ガンダム」はほかのロボットアニメよりも、ロボットを出す抵抗感や違和感かありません。ほかの作品はロボットであることの必然性を、納得がいくまで説明する必要があるんです。それこそオリジナルロボットものであれば、世界設定も含めて、緻密に描かないと厳しい。「オルフェンズ」の第1話のように、いきなりロボットが現れて戦うという描写は難しかったでしょう。それが、「ガンダム」の場合では、ロボットの説明が不要であるという点は、「ガンダム」ならではだと思います。

そうした中で、ガンダムを旧世代の機体とした点はどんな理由からでしょうか？

少年が持てる唯一の武器というイメージが、どうやって強力なMSを手に入れるのか、ということを考えると、どうやっているぐらいしかないんですよね。そこから厄祭戦という設定につなげて、ガンダムというMSがあったという設定につながっています。厄祭戦は、当初400年前だったんですが、スタッフから「遠すぎる」と言われてしまって（笑）。ぎりぎり伝承が語り継げそうな時代ということで、約300年前に落ち着きました。

あえて取り入れたMS描写の禁じ手

今回はビーム兵器が登場せず、接近戦が中心という点も大きな話題となり

ました。

「ガンダム」は多数の作品があり、ビームの見せ方もとても洗練されています。その中で見せ方の違いを考えたとき、「ビーム無しでできないだろうか」という思いつきから始まっています。最初は、やれるところまでやろうという意識だったんですが、第1期は何とか乗り切ることができました。

――ガンダムでビーム兵器を封じるのは大英断ですよね。

そうですね。スタッフの皆さんには、かなり苦労をかけてしまったと思います。ただ、そうした縛りができたことで、別な見せ方を提示できるというメリットもありますね。

――全般的にこれまでの「ガンダム」シリーズで、あまり取り入れたことのない表現に挑戦されていますね。

今回は音響効果さんもとても頑張ってくれまして、全MSに固有アイドリング音をつくってもらっています。それがエイハブ・リアクターの固有の音になっているんです。こうした細かいところの積み重ねで、「オルフェンズ」のMSという印象を積んでいます。

――細かい描写へのこだわりは、実際に映像からも感じられますね。

でも「ビームって何だろう?」と思いませんか? 「ビーム・サーベルとビーム・ライフルのビームはどう違うの?」とか「ビーム・サーベルがつばぜり合いをしているときは何が起こっているの?」とか。

――確かにシリーズが培ってきた暗黙の了解というイメージはありますね。

もうひとつの理由として、「MSが大きい武器を持っている」という、ビジュアルインパクトが欲しかったことも影響しています。それがバルバトスのメイスなんです。そこで「メイスとビーム・サーベルでつばぜり合いはできるのか?」と疑問をもってしまって。「もう悩むぐらいなら、全員物理攻撃!」と割り切ってしまったわけです。

――ビームも爆発も使えないとなると、描写的に逃げることができませんよね。

敵を倒すためのプロセスを、明確に描かないといけなくなります。

世界の行く末、そして鉄華団の未来

――結びとして、第1期の結末から第2期への展望をお聞かせください。

第1期の結末は狙った形ではありますが、きっちりと描くことができたのは岡田さんが着地点を整理してくれたからですね。あのようなハードな状況ではありましたが、第1期はハッピーエンド的な雰囲気で、成り上がる形で終わらせたかったんです。「これでダメなら第2期はないだろうな」という気持ちだったんですが、こうして第2期に取りかかれているのでホッとしています。

――特に終盤の展開はハードでしたが、鉄華団の未来を予感させるものでした。

そもそも最初は深夜帯という話もあって、特に考えずに企画を練っていたんです。最初から日曜夕方5時から放送するのであれば、こんなにひどい話にしなかったかもしれません(笑)。とはいえ枷がなく考えられたからこそ、「オルフェンズ」の形になったのかなと思います。

――鉄華団がどんな場所にたどり着くのか、今から期待しています。

自分自身、これだけ短いスパンで4クールの作品を手がけるのは初めてですので、マラソンのような感覚がありますね(笑)。それこそ富野監督は毎年、4クール作品をつくられていたわけですから、とてもまねできないことです。そうした中、第2期では第1期で提示させてもらった「オルフェンズ」という作品を、より魅力的に描けるようにスタッフ一同頑張っております。第2期では作品の設定面や世界観、2クールかけて成長してきたキャラクターたちをどうやって魅力的に描くのかを考えていますので、どうかご期待ください。

描写的に逃げることができませんよね。

The Document of 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

ニュータイプ編

2016年7月9日　初版発行

発行者
青柳昌行

発行
株式会社KADOKAWA
東京都千代田区富士見2-13-3　〒102-8177
電話　0570-002-301（カスタマーサポート・ナビダイヤル）
受付時間 9:00 ～ 17:00（土日 祝日 年末年始を除く）
http://www.kadokawa.co.jp/

編集企画
コミック&キャラクター局　ニュータイプ編集部

企画
水野寛　角清人

編集
饗場佐知

取材・執筆
御手洗光司　河合宏之　星徹哉　中村美奈子

監修
株式会社サンライズ

デザイン
R design studio　（山口慎治・東條由和・新冨麻衣子・木暮早苗・大島知恵）

印刷・製本
大日本印刷株式会社

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡及び配信は、
著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者などの第三者に依頼して複製する行為は、
たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

落丁・乱丁本は、送料小社負担にて、お取り替えいたします。
KADOKAWA読者係までご連絡ください。（古書店で購入したものについては、お取り替えできません）
電話 049-259-1100（9:00 ～ 17:00 ／土日、祝日、年末年始を除く）
〒354-0041　埼玉県入間郡三芳町藤久保550-1

©創通・サンライズ・MBS
Printed in Japan

ISBN 978-4-04-104433-9 C0076

表紙	作画:千葉道徳／有澤 寛	仕上げ:菊地和子（Wish）	特効:イノイエシン	撮影:旭プロダクション	描き下ろし
P1	作画:有澤 寛	仕上げ:妻鹿真琴（Wish）	特効:イノイエシン	撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2016年5月号
P12-13	作画:千葉道徳	仕上げ:長尾朱美（Wish）		撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2016年4月号
P36-37	作画:有澤 寛	仕上げ:長尾朱美（Wish）	特効:イノイエシン	撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2015年11月号
P88	作画:千葉道徳	仕上げ:菊地和子（Wish）		撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2016年6月号
P94-95	作画:千羽由利子	仕上げ:菊地和子（Wish）		撮影:旭プロダクション	ニュータイプ・ロマンス2016 SPRING
P116-117	作画:戸井田珠里	仕上げ:長尾朱美（Wish）		撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2016年3月号
P136-137	作画:有澤 寛	仕上げ:大谷道代（Wish）	特効:イノイエシン	撮影:旭プロダクション	月刊ニュータイプ2015年12月号

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

KADOKAWA

9784041044339

ISBN978-4-04-104433-9
C0076 ¥2000E

定価 本体2000円（税別）

発行 株式会社KADOKAWA

KADOKAWA

1920076020001

THE DOCUMENT OF MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS